GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

2016.6
Vol.
61
UCG

游戏·人

GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第六十一辑 |

特别企划
长风破浪会有时
《舰队收藏》三周年回顾

– 游戏人物 –
中国独立游戏人 Vol.6
引领蜡烛人迈向世界的游戏手艺人
高鸣

二〇一六年六月

– 斑斓之书 –
漫谈《星战》风暴兵

– 动漫秀 –
《精灵宝可梦》动画编年史



卷首

身为职业玩家



身为游戏媒体工作者，我们经常要面对的一种误解，就是我们的身分定位。严格来说，游戏杂志的编辑自然就是文字工作者，近年在国内游戏市场变得更开放后我们也经常干记者的工作，其实和一般媒体人士差别不大。然而杂志上往往是需要刊登攻略和文化内容，这两种东西都是要涉及到游戏，而且和新闻还有采访不一样，负责制作人的如果对游戏本身玩得不够深入，就无法提供高质量的内容。但也正因为如此，我曾不止一次地听到过别人把我或是身边的同事称为“职业玩家”。

我们可以理解别人为什么会这么称呼我们，毕竟在大部分人看来，职业玩家无非就是拿着工资玩游戏，这点套在那些玩电竞游戏的选手身上可以成立，但是套在我们这些写攻略的人身上也同样可以成立。

然而这真的意味着游戏杂志编辑们就是职业玩家吗？如果按照维基百科上给出的定义，那显然不是的，因为职业玩家需要通过玩游戏来获取收入，例如代练 / 打金的工作者可以通过他们的行为直接获得收入，而更高档次的电子竞技选手自然也和职业运动员差不多，是靠着贡献自己的竞技表现来赚取各种各样的经济收益。而这个逻辑套不到游戏编辑身上，我们的经济来源不是玩游戏本身，而是靠着杂志销售，玩游戏只是为了制作内容而必须进行的步骤而已。

这一点也可以套用到其他媒体工作者身上，一个体育杂志的编辑也可以亲身投入到某项运动当中，但是这并不等于他就是一位职业运动员。哪怕再进一步，他的确有职业运动员身分，那也只能是和体育杂志编辑并列存在，因为两者并不是一回事。

可是，有一个事实会让我们这些游戏编辑很难接受这个结论，那就是我们的确是抱着职业的态度在玩游戏。一个汽车杂志编辑可以带着职业的态度去玩赛车，问题是这样他可能往往无法兼顾到自己的工作，毕竟那要花大量的时间去练习，而他得出的成果却可能往往无法体现在杂志内容上。但是一个游戏编辑是必须要带着职业的态度去玩游戏，花费大量的时间去深入研究，才能够产出结果用于制作杂志内容。

当别人觉得太难打不过去的地方，我们要咬着牙打过去，还得找到能够让别人也打过去的方法。当别人觉得一天玩十个小时以上的游戏太累而去休息时，我们必须撑着快张不开的眼睛继续打下去，才能赶得上在杂志截稿期之前做完相关内容。最重要的是，别人觉得不好玩的作品可以碰都不碰，而我们对于一款作品的观感，却不能够凌驾于职业需求之上。

没有奖牌，没有奖金，甚至没有几个人在乎你付出过什么，但这的确是我们本着职业精神去做出来的成绩。而在这个自媒体鼎盛的时代，在网站、论坛、视频和直播以及其他更多新的领域当中，无数的人也像是我们一样，用职业的精神，去做着并不被定义为职业玩家的事业。

或许这就是《游戏机实用技术》和《游戏·人》存在的意义之一，我们用每一篇文章告诉每一位“职业玩家”一个事实：你并不寂寞。

■ 稀饭
■ 2016.5.29



游戏 · 人 第 61 辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：NINA

《游戏 · 人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

CONTENTS

[传世之书]
Gametrailers 的前世今生 3

[周游列闻] 8

[游戏人物]
UCG- 独立游戏特稿 – 中国独立游戏人 Vol.6 19
引领“蜡烛人”迈向世界的游戏手艺人——高鸣

[工作室物语]
Epic 4.0——引擎巨头的四次重生 24

P19 游戏人物 UCG–独立游戏特稿–中国独立游戏人 Vol.6



引领“蜡烛人”迈向世界的游戏手艺人 高鸣

业界风云

Epic 4.0 引擎巨头的四次重生



工作室物语 P24

游戏风采

[品读游戏]
古城考察记录 35
——《萝洁与黄昏之古城》深入解读

[游戏评台]
神秘海域 4 盗贼末路 44
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4 45
街头霸王Ⅴ 45
黑暗之魂Ⅲ 46
量子破碎 47
萝洁与黄昏之古城 47
如龙 极 48
数码宝贝世界 48
高达破坏者 3 49
口袋铁拳 49

[游戏议会]
南柯一梦 50
——20 年间那些取消的《生化》作品

P35 品读游戏 古城考察记录

光盘收录

[工作室物语影像版]
神秘海域 4 盗贼末路：幕后花絮特辑
与德雷克一起成长
神秘海域 4 盗贼末路：开发幕后
神秘海域 4 盗贼末路：挑战技术界限

[最新动漫游戏 MV 欣赏]
君への嘘
FLY HIGH!!
名前を呼ぶよ
Hard Knock Days
解
それは小さな光のような
一度だけの恋なら



影漫世界

[电影评台]
热片进行时 94
——2016 年 2 月 -2016 年 5 月优秀电影点评

[动漫秀]
《精灵宝可梦》动画编年史 98
亚人：常见而又不寻常的故事 122



P98 动漫秀 《精灵宝可梦》动画编年史



P122 动漫秀 亚人：常见而又不寻常的故事



P57 斑斓之书 白盔白甲穿在身 卖萌充数最在行？ 漫谈《星战》风暴兵



P66 同人剧场 废土余生

[斑斓之书]
白盔白甲穿在身 卖萌充数最在行？ 57
——漫谈《星战》风暴兵

[同人剧场]
废土余生 66

[特别企划]
长风破浪会有时 82
——《舰队收藏》三周年回顾

文化漫谈



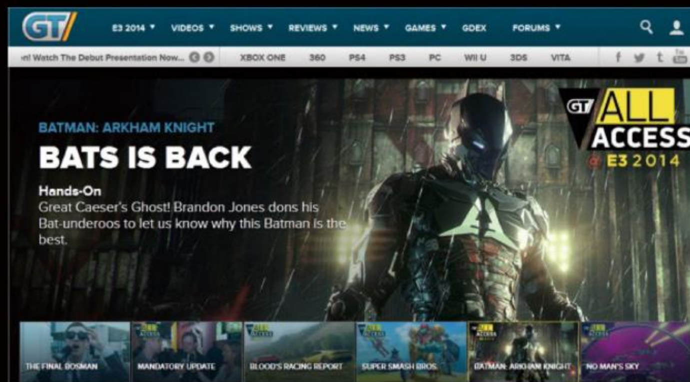
特别企划 P82 长风破浪会有时 《舰队收藏》三周年回顾

小编与上帝 128
《游戏·人》第 61 辑音乐介绍 129



EASYALLIES

Gametrailers的前世今生



文 80后写稿佬 编 稀饭 美编 NINA

未尽的话语

熟悉UCG的朋友，大概都知道在GT宣布关闭之后不久，我曾经撰写过这家网站的简短的回顾。显然，短短数段文字并不能囊括这家拥有13年历史并且陪伴不少玩家成长的网站的点点滴滴。

“在2002年，网上的游戏新闻都是简单的文本加上配图，没有精致的排版和背景，人们主要获取游戏资讯的方式还是依赖于印刷品，如果想要看一个游戏的视频，只能收看特定电视台制作的数量少之又少的节目。”

“在当时，互联网视频是一个革命性的概念，（如果没有了它）Youtube也不会再三年之后（编注：2005年）被创立，玩家直播也不会在9年之后（编注：2011年）开始大行其道。GT有幸参与并促进了这个革命性的过程。如今视频主导了游戏资讯，游戏预告片、游戏视频直播、动手试玩和新闻节目等等，大家在电脑、游戏机和手机上随时都能够收看到数以百万小时计的视频。我们很高兴能为世界带来这样的转变。”

GT在离别的公告中简要地述说了自己的历史，也为本文提供了很好的脉络。下面，就让我们来详细地看一看，这一家著名游戏视频网站，是如何崛起和陨落的。

源起

[illegible]戏视频都是通过论坛下载，传输速度极慢，而且画质也并不清晰。



▲布兰登·琼斯。

直到 2001 年，互联网视频商业体系才得到了一定的发展，其中一个重要体现就是在视频业务上。当 IGN 和 Gamespot，以及其他的游戏网站纷纷开始采用 640*480 像素的画面播放游戏预告以及实际画面时，给予了琼斯极大的震撼。

"我在看着《塞尔达传说 风之杖》预告的时候，就像是自己在玩"风之杖"一样！"随后琼斯转念一想："我为什么不在游戏发售前拿到游戏资源，然后自己剪辑成节目放到网上去呢？"

他找到了高中同学杰夫·格罗茨（Geoff [illegible]是他志同道合的朋友。琼斯把自己[illegible]方说了一遍并自嘲调侃道："你看我[illegible]告片（trailer）'怎样。"本来是无意[illegible]句，却在瞬间迸发出灵感的火焰，"[illegible]er（游戏预告片）"这个名字深深地[illegible]的脑海中，这就是一切的原点。



▲早年的 GameTrailer 图案，虽然有点简陋，却代表着一个划时代网站的诞生。

格罗茨也是一个坐言起行的人，他觉得与其临渊羡鱼，不如付诸行动，于是两个毛头小子就这样开始了自己的创业之路。他们上网翻找域名注册网站，很幸运地发现 gametrailers.com 这个域名并没有被注册，而注册费用仅需要 15 美元。琼斯毫不犹豫便付款，只听见"嘟"的一声，Gametrailers 就此诞生。

然而，互联网视频在当时是一个极具创造性的概念，问题是谁会愿意为这一份创意买单。

琼·斯卢瑟和他的公司 Hornet Animation 成为了点亮年轻人梦想的火炬，不过对于两个初出茅庐的小子而言管理一家公司实在勉为其难，比起做一个摆谱的管理者，两个年轻人更愿意做内容的制作者。因此，斯卢瑟出任了 GT 的第一任也是惟一一任 CEO。

在 GT 成立的两年之中，网站按着琼斯的初衷有条不紊地发展着，他们的名声和合作伙伴随着一个个预告片的成功播出如雪球般翻滚累积。这给予了他们在此之上更进一步的信心。除了游戏视频，他们也开始录制游戏节目。

2005 年 1 月 GameTrailers TV（即 GTTV）第一次登陆 SpikeTV，当时的名字叫做 Game Head，该节目主要聚焦最新的游戏世界资讯、独家的猛料和各种游戏冷知识。节目由另一个"杰夫"—— 杰夫·基斯利（Geoff Keighley）担任主持，其即时的资讯和良好的互动性为传统的游戏节目带来了一定的冲击。之所以是"一定"，除了因为 GT 当时还不算顶尖，还因为后来者的势头凶猛。



▲ Game Head 在当年来说是形式非常领先的游戏节目。

当 GT 开始做出名堂时，市场的大鳄开始注意到这家企业乃至整个正在冒起的产业。推动这一切发展的，是在 Game Head 开播之后的一个月，将要成为世界最大视频网站的 Youtube 正式成立，像一枚深水炸弹，让互联网视频业这潭只是粼粼波光的活水掀起了轩然大波。

新媒体的强势出现，对于传统媒体造成的冲击无冗赘述，既得利益者们为了迎接新时代，也挥舞着手中的支票本进入市场。

全球最大的视频网站 MTV 为了对抗以 Youtube 为首的新媒体大军，对旗下的资源进行重新整合和扩充，他们发现自身在游戏视频方面的资源并不占据优势。从零开始打造一个网站显然并不划算，于是收购有潜力的视频网站 GT 便成为 MTV 新战略中十分重要的一环。

2005 年的 11 月 MTV 以一个不能透露但足以打动 GT 高层的数额将这家网站纳入旗下。从此，GT 进入了他的辉煌期。

急速发展

MTV 虽然是一个以音乐类节目闻名于世的综合平台，但他们很早就涉足与游戏业相关的服务。例如微软的 Xbox 和 Xbox360 全球发布会，都是选择在 MTV 进行播放，足见 MTV 的影响力。

得益于 MTV 在视频领域无匹的影响力和策划力，游戏商愿意与在"大树"荫庇下的 GT 交好。GT 总是能够先人一步地获得更多更全面的游戏资讯和资源，尤其是各项大展前后，他们都能获得第一手的视频，成为玩家下载游戏预告视频和观看游戏相关信息的首选之地。也得益于这些资源，GT 成功开拓了更多的节目类型和更多的空间。

2007 年，随着 MTV 又一次改组，曾经作为 GT 播放平台的 Spike.Com 被 MTV 收购，GT 再次与 Spike 结缘，不同的是，以前他们不过是一个内容的提供者，而这一次，斯卢瑟和葛罗策分别得到擢升为高级副总裁和副总裁，前者掌握整个 Spike 的实权，后者成为了 GT 的领导者。



GET MORE ACTION

▲曾经和 Gametrailers 有过密切合作的 Spike 在一番周折之后又再次和 GT 并肩作战。

GT 还与另一家游戏视频网站 SCREWATTACK 联手进行深度合作，后者有着不错的栏目，如 Top Ten 和视频游戏库，而最重要的是他们还有一档人气很好的节目——《怒之电玩煞星》，主持人喷神 James 的大名相信大家都已经耳熟能详。

两者在内容互通之后，GT 开设了超过三十个栏目和节目，除了常见的预览和回顾（GT Preview 和 GT Review），他们制作的榜单如"Top 100 Trailers of All Time"和"GT Countdown"等等，成为了业界视频节目的标杆。

除了制作预告片视频外，录制节目逐渐成为了 GT 的王牌。为了录制这个环节，GT 可谓是全民总动员，首席主持基斯利主持了数档节目，MTV 著名主持人阿玛达·马凯（Amanda Mackay）也加入其中，使得 GTTV 的娱乐性更加丰富，更符合好莱坞的风格，基斯利也从游戏节目主持人一跃成为了娱乐明星。



▲靠着在 GT 的多年工作，杰夫·基斯利最终让自己成为了著名的电子游戏活动主持人。

后晋人气主持凯尔·博斯曼（Kyle Bosman）每周三主持的节目“the Final Bosman”，以直播的形式和大家一起玩游戏，并以其轻松幽默的风格点评当前最新鲜的游戏话题。他也会在另一档周更节目“GT Times”中谈论某开发中的游戏放出的最新剧情，并且预测接下来的剧情走向。

不过 GT 既然是“Game Trailers”，预告片自然必不可少，创始人琼斯主持的“Trailer Academy（预告片学院）”拿来当做 GT 的代表性节目是最合适不过。他以资深预告片老司机——好吧，是资深预告片观众的身分来分析这些视频，讲解丝丝入扣。最厉害的是就连贵为 CEO 的斯卢瑟也主持了一档名为“Baddest Games”的节目。

当然，GT 并不是只专注硬核玩家，为了照顾女性玩家，她们还制作了由六位女生主持的节目“Ladies in the Lobby”；喜欢桌游的玩家也有相应的节目“Tabletop Adventures”；喜剧节目“Mandatory Update”则是带给玩家无数欢乐的另类游戏新闻报道节目。

广泛的玩家受众面，使得 GT 影响力绝不仅仅是一个视频网站。

2010 年，在 E3 开展之前一周，GTTV 在 E3 的主会场——洛杉矶会展中心前举行了前所未有的全线直通直播，基斯利坐镇主持，并且请来了全美第一名模玛丽莎·米勒作为主持，配合 GT 的一众主持本色演出，《杀戮地带 3》、《星球大战 原力释放 2》、《辐射 新维加斯》和《死亡空间 2》等大作的预告纷至沓来，成功吸引了无数玩家的眼球。可以说在那一刻，GT 站在了视频直播的巅峰。

除了拥有资源的优势外，GT 的成功之处还在于他们的工作人员都是真正的玩家。每当有不错的游戏上市，他们会第一时间对游戏进行直播测评，以资深玩家的视角来点评游戏，往往能够一语中的，给予玩家最好的导向和体验。即便是试玩一些掌机游戏，在无法取得游戏机导出视频的情况下，他们也会自行用摄像机录制试玩视频，务求令玩家第一时间看到游戏的相关信息。这些在如今游戏直播风行的年代已算不上什么的行为在当时可谓首创先河，再加上良好的论坛互动氛围，GT 成为了最受玩家欢迎的视频网站之一自然是在情理之中。

然而人事有兴替、往来成古今，悄然间，属于 GT 的时代就这样渐渐地走远。



▲辉煌时期的 GT E3 直播，不但主持阵容强盛，内容也非常充实。

盛极而衰

2012 年，GT 走过了第十个年头，为了庆祝十周年的到来，他们对网站进行了全新的升级改版，包括新的主页、升级的论坛功能以及新的节目。像“GT Timeline”等节目从此应运而生。尽管这是积极求变的信号，也很快受到大众的欢迎，但更多地是带着为势所逼的意味。

在这十年间，互联网生态已经发生了天翻地覆的变化。Youtube 发展迅猛，尤其是在被谷歌收购之后几近垄断了视频业，其他新媒体如面向游戏的实时流媒体 Twitch 等也逐渐兴起。新媒体的出现大大降低了媒体的准入门槛，游戏资讯门户对于玩家和厂商之间的沟通作用被逐渐削弱，游戏发行商也日渐注意自身产品与形象的开发和运营，不少厂商都会在自媒体上发布最新消息，间接从源头上减少了视频网站来源的独家性；玩家也可以通过社交媒体不经游戏网站筛选和过滤地从源头得到第一手资讯，即便是游戏相关信息最为丰富的 GT，也首当其冲受到冲击。

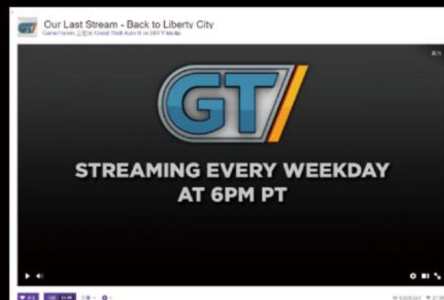


▲ GT 改版后的新 LOGO。

GT 并没有因为身处 MTV 旗下便故步自封，他们在各大平台和社交媒体都有开设专页，尤其是在 Youtube 上他们开设的专区，同样有着 29 万的订阅量，每个视频播放量平均都在万位数。往积极方面看是扩大了 GT 品牌的影响力和辐射面，避免了因为新媒体吸走了大量的粉丝而掉队。

然而这样做却是在变相削弱了主站的影响力，这让他们视频广告和网站流量广告收入大受影响；另一方面，他们上载到各大媒体的大部分的视频都是免费观看，只有 Twitch 直播订阅才收取少量的费用（4.99 美元），可惜的是他们在 Twitch 上的关注者只有 2 万多人，直播阅览量长期都是在数十到一百之间徘徊，这令 GT 在主营的视频领域收入日益下滑。

由于 GT 专注于视频业务，并没有涉足如今大多网站赖以盈利的软文模式（IGN 和 GameSpot 便是其中佼佼者），使之收入更加困难。曾经风光一时的 GT，成为了 MTV 眼中食之无味的鸡肋。



▲直到今天，Twitch 上的 GameTrailers 频道仍然存在着，上面还显示着他们最后一次直播的内容。

步入深渊



▲ GT 最后的直播中登场的 9 位编辑，正是靠着他们的努力，才撑起了 GT 最后的时光。

2014 年，GT 迎来了创立以来第二度易主。两家不算知名的媒体 Alloy Digital 和 Break Media 在 2013 年合并成立了 DEFY media，主营数字娱乐媒体制作、发行和代销业务，成立之后最大动作便是从 MTV 旗下的 Spike Digital Entertainment 手上购入了 GT。与其说是 DEFY 财大气粗，倒不如说 MTV 战略性地放弃了 GT。这也暗示着 GT 在新东家的麾下并不会好过。

果然，DEFY 并没有为 GT 筹划更积极和长远的未来，随即便进行了大规模的裁员，接近三分之二的高级员工和全职员工都被无情地扫地出门，其中一部分人以兼职的方式继续为 GT 贡献力量，但是绝大多数人都彻底离开了 GT。和 GT 断裂关系的还有前任的 CEO 斯卢瑟，他继续留在 Spike。

然而，哪怕只剩下最后 9 个人，GT 的众人还是坚持下来了，是没有了大批的资源和人手，也没有了大量的栏目，他们还是继续坚持更新力所能及的节目。

在 2015 年 E3 上，已不复当年勇的 GT 无法再如之前那样举行盛大的户外现场直播节目，但是 GT Live 依旧为玩家带来无数精彩的消息。

在那个令无数玩家炸裂的日子里，被触动的何止普通玩家，当 SCE 副总裁故弄玄虚地抛出包袱时，原本一脸淡定已经接近睡着的主播们一下子便已经猜到了其目的，瞬间便紧张起来，而当克劳德的大剑和“Final Fantasy 7 Remake”的字眼出现时，他们就和普通玩家一样，一边高呼“Oh my god”一边抱着头献上自己的膝盖，博斯曼甚至站到了椅子上；SCE 公布《莎木Ⅲ》时，同样是在第一个画面，音乐刚响起，三个男主播已然跳起，就像个孩子一般蹦蹦跳跳，像是得到了最高的荣耀，又像是有生之年看到奇迹降临，这一幕被单独剪辑放到 Youtbe 上，被播放超过了 54 万次，比起他们完整直播版所播放的接近 24 万次还要多上一倍，成为了那个能够载入史册的发布会的最为经典花边和注脚，也成为了 GT 正常活动时给广大玩家最后一个深刻的回忆。

伦敦标准时间 2016 年 2 月 8 日上午 9:00，GT 在官网上更新了游戏《毛线小精灵》的资讯，象征着新一周如常地开始，他们在 Youtube 上更新了修复版的《血源》回顾，布兰登·琼斯也在 Twitch 上如常进行“Dumb Game Monday”栏目的直播，下午 13:00，GT 还更新了对《防火员》的视频资讯，这是他们近期主推的游戏。这和 GT 转播的日常没有区别，没有人会意识到这将是他们最后一个推送的节目。

下午，晴天霹雳般的消息被正式公布：DEFY 宣布不再为 GT 注资，而 gametrailers.com 也会即时停止运作。而其实 GT 上下也仅仅在被宣布关停之前 4 个小时才收到了大东家的通知。

尽管有了心理准备，这种突然且近乎粗暴的结束方式对于 GT 上下员工来说无异于晴天霹雳，尤其是对琼斯而言更是如此，他这一天都坐在自己的办公室里，为的只是怕走进大房间跟员工们说“是的，你们都被炒鱿鱼了。”

然而事实终究要面对，离别的官宣，在 GT 的官方推特和脸书页面上突然出现，让所有人都措手不及。不久之后，GT 在放出了最新也是最后一条的官方推特，宣布他们在 2 月 10 日进行最后一次的 Twitch 直播，留给自己和大家一个最后道别的机会。

以往的 Twitch 直播一般都是选择新游戏，并且由编辑进行即时的体验点评。这一次，他们选择了一款十分经典的游戏《GTA3》，这是一部具有划时代意义的作品，不仅是对于 R 星和整个“《GTA》系列”，对于 GT 也是如此。

《GTA3》是豪瑟兄弟成立“R 星”之后的第一部作品，摒弃了前两作的 2D 画面，全新的 3D 视角配合自由开放的玩法，让其成为了一部成就极高的游戏。而这部游戏对于 GT 的意义在于，这是 GT 第一次直播时所玩的游戏，也是从那时候开始，GT 走上了一条辉煌之路。

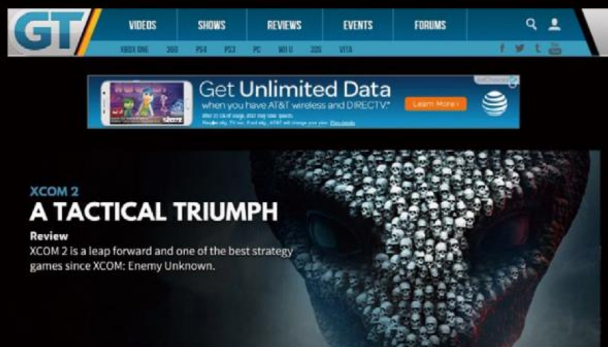
既然象征意义多于现实，大家的注意力已经不仅仅在游戏之上，直播的时限还是一分一秒地临近，到了最后，大家干脆让主角站在路边，俯瞰云雾中的自由城。

琼斯做出了总结性的发言，他简单地述说了自己的创业过程，提到了 13 年来一起工作的点点滴滴，包括 E3 上的炸裂和各种欢乐，对大家的坚守表示了由衷的感谢并送上最真挚的祝福，同时也对网站的突然关闭表示歉意。他坦言在收到一些粉丝发来“你们陪着我一起成长”的感谢话时，自己真是百感交集，这是他第一次失业，自己也没有准备后路，也不知道明天的前路在何方……动情之处，琼斯不断地擦拭着自己的泪水。

告别的时刻终将到来，有人最后搬出了专门为了告别而准备的礼物——《最终幻想 13》女主角闪电的广告板，这是大家最为喜爱女性角色，也赋予了她一个特殊的传承意义，很快，她就会出现在另一个地方。大家围抱在一起，久久不能话语。这一幕令人不禁感叹世道炎凉。

在被关停的路上，GT 并不是独行。无独有偶，同样有着十六年历史的游戏网站 Game Front 同样被 DEFY 收购，然后同样被大裁员，最终也在和 GT 同一天宣告关停。

幸好，这并不是一个永恒的终结。



◀ GT 关闭前的页面，当时还是显得风平浪静，并没有一丝要与玩家们告别的征兆。



▲在最后的直播当中，最后与 GT 一同奋战的员工们拥抱着闪电的广告板。

结束与开始

斯，不仅因为他是 GT 的创始人，也因为他主持的节目和播客的播放量都是 GT 里所有录制环节中数一数二，也只有他能够凝聚这些员工在最困难的时候坚守。因此他的一举一动依旧引人关注。

大概是对于未来心中有数，心情恢复愉快的琼斯轻松应对，甚至能够和恋人——好莱坞演员阿曼达・特鲁普（Amada Troop）举杯，庆祝自己 13 年来第一次正式失业。

几天之后，一群失业者在琼斯的家里集合，讨论了很多，也总结了许多，他们需要一些时间，再重装出发。

在这段时间，琼斯又出了一趟“远门”，前往旧金山散心。当他登出自己出现在 IGN 总部标志的合影时，人们不禁怀疑，难道 IGN 将会是这群出色的玩家和媒体人的下家？

距离 GT 关闭的一个月后，也就是 2016 年的 3 月 11 日，琼斯在个人推特上发出了一张图片，只有很简单的一个日期：21.3.2016。



▲琼斯的推特原文。

红白黑三色风格与 GT 传统的蓝色格调大相径庭，人们大概能猜到这将会是另一段旅程的起点，但也能够确定，曾经的 GT，已经无法回到过去 13 年的那个样子。这张图片在推特上被转发了数百次，并且获得了过千个点赞。

而十天之后，琼斯推特再次更新，照片中的他手持酒杯，身旁的三星显示屏上显示着一个⋯：“Easy Allies”，这是他们新的基地也是⋯点。



关于“Easy Allies”的来源，源于其中 GT 团队中一位主播 Mike Huber 的在节目里的口头禅 Uneasy Alliances（不易联盟），大家在讨论名字的时候，决定在此基础上修改变成“Easy Alliances”，其后再简化成“Easy Allies”（轻松联盟）。之所以这样取名，大抵是因为近几年寄人篱下的惨痛经历让大家深有体会，决定轻松自在地做自己的事情，大有陶渊明“久在樊笼里复得返自然”的意境。

再一次创业，琼斯没有再找投资人，而是在正式公布网站名称之余，在恋人特鲁普的帮助下，在著名的音乐众筹网站 Patreon 上发起了众筹。短短 3 天时间，就已经募集了接近 3 万美元的资金，这个数字远超于那些已经发布众筹项目的单月收入。此前在 Patreon 上每月收入最高的是在去年 12 月、由两个充满想象力和梦想的小朋友所发布的影片拍摄众筹，每月收入也不过 13000 美元。他们的众筹甚至得到了索尼全球工作室总裁吉田修平的关注和支持，他在个人的社交媒体上转发了众筹的信息，但这是否暗示着索尼将成为他们的重要投资方还不得而知。

由于网站还处于草创阶段，他们甚至还没来得及进行租用和装修新的场所，资金也不足以支撑几个人全职坚守，不少直播看似都是琼斯的家中进行。

不过令人惊喜的是，由于团队的骨干还在，像播客、游戏测评、业界资讯和游戏直播等内容一一回归，只是前缀从当年的 GT，变成了今天的 Easy Allies。不过细心的人会发现，闪电的广告板就摆在大家的后方，这是一种传承和象征。

网站的节目方面则尝试了新的方式和结构，例如博斯曼就是在自己家里进行重操旧业，新的节目更名“Bosman At Home”，以自媒体的方式更新，这意味着新工作室将会更加自由，我们也期待他们会以更多元的方式为大家带来更多的惊喜。



▲ Easy Allies 团队合照，从背景来看，他们就是在琼斯家中进行摄影。

既是结语也是前言

这里作为结语，是对于 GT 十三年来一路相伴的感谢；而这里作为前言，则是对于新生的 Easy Allies 报以极大的期望。

2016 年的 E3 即将到来，这片曾经让 GT 叱咤风云的战场虽然人是物非，但是我们有理由相信 Easy Allies 同样能带给我们 GT 直播时的感觉。希望我在未来的日子里，在我的专栏中，可以为其书写更长的文章来叙述他们的辉煌。



周游列闻 GAME PERIPHERAL NEWS

《寂静岭》背后的真实小镇

在我无休止的梦里，总是会看到那座小镇……寂静岭。你答应过有一天会再带我去那儿……但是你从未做到。现在，我独自一人来到那里……就在我们的特别之地……等你。

——玛丽·桑德兰，《寂静岭2》





地火

故事的梗概大概是这样的：54年前，美国宾夕法尼亚州圣塔利亚镇发生了一场大火。那是一座煤矿小镇，位于州府哈里斯堡东北100公里处。1962年，该镇的人口降到了史上最低的1400人。就在那一年，一个垃圾填埋场着了火。当时那座垃圾场就建在一个带状矿坑之上，烈火在地底下蔓延，点燃了似动脉般分布的煤矿。圣塔利亚的经济命脉就是这地底下的硬煤，其燃烧起来的温度比其他任何矿物燃料都高。直到现在，那里的地底之火仍在燃烧，而小镇已不复存在，但在那座镇上仍然住着5个人。

圣塔利亚镇每天都有游客到访，因为坊间流传着许多关于它的诡异故事，人们都想亲眼目睹传说中的死亡小镇究竟是怎样的。有些人只知道故事的梗概，还有一些人什么都不知道。比如一对巴尔的摩夫妇来到圣塔利亚，碰到了曾住在那里的当地人，问："嘿！在哪儿能看到火？"那个当地人开玩笑说，真不巧，上周刚被扑灭。于是夫妇当即开车走了，留下一句"真可惜"。

圣塔利亚往南有两条出路，一条是被毁的高速公路，即61号公路的宾夕法尼亚路段，自从1990年代起那段路已被永久关闭。那段路看起来就像所有丧尸电影与游戏的灵感源泉，垮塌沉降的路面，野草穿透裂缝长得郁郁葱葱。柏油路面的狭长裂缝里偶尔会冒出蒸汽。在其关闭后的几十年时间里，这段高速路被喷上了各种涂鸦，有问候，有警告，比如："这里是她在暗夜中出现的地方"、"欢迎来到地狱666"、"你们全都会死在这里"、"寂静岭，宾州"……

一个荒无人烟的鬼镇，地下的煤矿烈火——这样的背景设定是否让你感到熟悉？没错，就是一个叫做寂静岭的美国小镇。

虽然KONAMI在1999年就推出了《寂静岭》，而且在全球范围都取得了巨大的成功，但直到2006年电影版《寂静岭》上映后，才有人将寂静岭与圣塔利亚联系起来。电影中的寂静岭位于西弗吉尼亚，是一个偏僻的煤矿小镇，其地下矿火一直燃烧至今。烈焰将地下水蒸发，从地面升腾而出，所以小镇总是笼罩在浓雾之中。

电影版《寂静岭》导演克里斯托弗·格恩斯承认，圣塔利亚小镇确实是寂静岭背景故事的参考。编剧罗杰·阿瓦瑞在设想寂静岭于现实中的形态时参考了圣塔利亚的模样——尽管电影本身是在加拿大拍摄的。实际上电影版的项目代号就是圣塔利亚。

不过圣塔利亚这个小镇与游戏版《寂静岭》并无关联。虽然游戏版《寂静岭》也是设定于美国，但不在西弗吉尼亚，而是在美国东北部，大约是缅因州附近。寂静岭的真正现实参考则是日本静冈，按字面意思逐字翻译成英语就是Silent Hill。

以一个日本小镇为原型，套上美国小镇的外衣，在美国人看来还是有些不协调。这就是电影版决定改为以圣塔利亚为参考的原因。不过这个设定似乎并没有影响到《寂静岭》的其他相关作品。算上各种衍生作品，该系列已经推出了14款游戏，此外还有漫画版、小说版，这些作品都未明显参考圣塔利亚的

文 清国清城 编 初心者
美编 NINA

故事。尽管如此，如今很多人去圣塔利亚参观都是因为那里是传说中的“现实版寂静岭”。

幕后斗争

圣塔利亚最神奇的地方不是它那燃烧了几十年的地火，而是从镇政府到州政府乃至联邦政府花了 20 多年灭火却徒劳无功。大卫·德柯克的著作《地火》中详细描述了此事，其中讲述的官僚斗争以及政府的不作为足以令人震惊。

在首次灭火失败后，政府部门花了几个月的时间对地形以及火势的严重性进行研究，然后列出了可选方案，并从中选择成本最低的。通常的做法是在地火可能的蔓延路径上设置隔离带，或者将碎石与水的混合物注入矿脉。有关部门最后选择了一个方案，找了一家承包商开始着手去做，但在进行中途就把钱花光了，同时也证明该方案行不通，火已经漫过了当初预定的阻断点。更荒谬的是，几年后有关部门似乎已经忘记了当年做过灭火行动与相关研究。当圣塔利亚人再次要求灭火时，他们又一次开始重新研究，然后又一次失败。

灭火提案上升到联邦层面仍然没有任何改善。内政部下属的矿务局和地表采矿办公室共同负责解决圣塔利亚事件，两个部门之间从此扯皮了几十年。

有时候政府的介入不仅没有解决问题，反而使得地火愈演愈烈。圣塔利亚的一些人开始怀疑其中存在阴谋：政府可能是故意要把他们赶走，从而独占宝贵的硬煤矿。实际上圣塔利亚的地火并不是不可能扑灭，只是成本会比较高。据估算，仅仅是往地矿中注水，都需要用水泵不间断地灌注 20 年。问题是，无论是各级政府还是圣塔利亚当地人，都觉得这钱不应该由自己出。圣塔利亚无论在政治还是经济上都找不到将火扑灭的必要价值。





1982 年，12 岁少年托德·多博斯基被地上突然出现的裂缝吞噬，陷入到灼热的泥潭之中，所幸被其堂哥所救。发生此事时，正好有国会代表访问圣塔利亚，评估地火可能造成的潜在问题。

地火的扑灭变得越来越不现实，圣塔利亚人之间开始形成搬家派与留守派之间的对立。小镇的气氛变得古怪，偶尔会发生骚乱，比如某摩托车店被投掷了燃烧瓶。而政府在 1984 年正式放弃救火。国会拨款 4200 万美元用于圣塔利亚居民的搬迁安置。最初搬迁是以自愿为原则，到 1992 年变成强制搬迁。不过还是有一些居民拒绝搬走，与驱逐令对抗了十几年。2013 年，政府终于放弃，同意那些居民继续住在圣塔利亚。

大卫·德柯克说，那些仍然留下的五六个人是“硬骨头中的硬骨头”，他们憎恨任何形式的游客，因为他们都很老，所以也都不知道《寂静岭》。“如果告诉他们是因为这款游戏带来了很多游客，他们也会憎恨它。”

一个圣塔利亚原居民在小镇的官方 Facebook 页面上说：“我热爱圣塔利亚，我在那里住了一辈子。我不得不买了一张《寂静岭》来看，听说是根据我的家乡改编的，这让我感到非常惊恐不安。这是我买的惟一一部电影，我看完之后就把它拿到外面砸烂了。将它与一个带给那么多人快乐的地方联系起来真是可悲。”

真实的惨剧

圣塔利亚实际上已经被很多旅游网站标注为“真实版寂静岭”，很多玩家与游客都误以为游戏版一代就是以该地为背景。不可避免地，抱着此目的来参观的游客们都失望而归。这里被形容为“来自地狱的真实小镇”、“地上地狱”、“燃烧的鬼镇”、“地球十大最恐怖之地”——而在这些文章的评论区，通常会出现这样的评论——“这地方一点都不恐怖”、“如果你想寻找恐怖，圣塔利亚恐怕要让你失望”、“其实那是一个安静祥和的地方”。



有一个 Facebook 页面是圣塔利亚居民们分享记忆的地方，其中只要提到游客就会引发众怒。有圣塔利亚人说，游客们不仅是没有公德，而且简直是充满恶意。有些游客把坟墓上的鲜花当成纪念品顺走，有人在墓碑上乱涂乱画。

圣塔利亚确实到处充满涂鸦，而且都是相当低俗的涂鸦。比如在那些高速公路废墟上，随处可见男性生殖器的涂鸦。还有报道说经常在墓地发现鹿的尸体，这也被怀疑是游客们干的。大概是因为游客们来访后发现圣塔利亚并不恐怖，于是就要强行制造一些恐怖氛围出来。



圣塔利亚人并未在旅游方面赚到钱，也没打算赚这个钱。任何人打算这么做的话都会被视为亵渎。在圣塔利亚的 Facebook 页面上，原居民们都在抗议将其入选为“地球十大最恐怖之地”，或者使其成为一款日本恐怖游戏的注脚。他们所描述的真实圣塔利亚是一个生活安逸的小镇，镇上的人们热爱肌肉车，镇上有许多老人养着坏脾气的狗，有人在“猫舔教堂”为两只猫举办了盛大的婚礼，在邮局后面的房间里经常会举办拳击比赛，拳王阿里曾在最具盛名之时来到这里拜访朋友并引起镇上男孩们的骚乱，水电站是人们的游泳胜地，有一部叫做《美国制造》的烂片曾在镇上取景，1973 年发生过银行抢劫案，曾有帮派拿着水管和链条斗殴，狂欢节时来的一批脱衣舞女引起了许多家庭纠纷……

然后在 1987 年发生了一起惨剧，几乎能令人联想到《寂静岭》系列的某些悲惨事件。

当时圣塔利亚的大部分居民已经搬走。政府拨付了搬迁款项，从居民手中买下了他们的房子，然后让他们搬去其他更适合居住的小镇。但是住在西中心街的梅耶尼可夫妇却不愿搬走。他们都快 70 岁了，其实住的房子也并非自己的物业，但政府答应为他们在其他地方解决居住问题。尽管如此，梅耶尼可夫妇还是不搬。女方博莎·梅耶尼可是圣塔利亚人，父母和祖父母都在圣塔利亚，家里开了个杂货铺，镇上大部分人都认识他们。他们认为地火产生的烟看不见摸不着，不需要担心，至于头疼，在哪住会没有头疼的时候呢?

于是这对老夫妇继续住在了圣塔利亚。他们打算在镇上找另外一个地方住，但也没有其他选择，所有人都把房子卖给政府了。博莎仍然坚持不走，她觉得自己要是走了，圣塔利亚就从此无人了，这个留下无数回忆的地方，将从此彻底消失，被所有人遗忘。但男方约翰·梅耶尼可逐渐改变了主意，其实他本身就不是圣塔利亚人，只是为了娶博莎才搬到那里。后来他在镇上找了份操作铲煤机的工作，一直干到多年后他中风为止。

这对老夫妇在去留问题上产生了争执。约翰喜欢喝酒是在镇上出了名的，不过从没人见他醉过。那天晚上，他喝了很多，与博莎吵了起来。他一气之下拿起一把刀，她吓得抬手护住自己，慌乱之中匕首刺穿了她的手掌，刺进了她的脖子。她踉跄了几步，跌倒在客厅地板上，当场死亡。约翰惊慌失措地开车逃离了圣塔利亚……

如今的圣塔利亚就像一个垂暮的老者，等待着自己寿终正寝的一天。当镇上最后几个居民过世后，圣塔利亚也将不复存在。早已等待多年的政府施工人员将进场把一切拆毁。而在地面之下，地火仍在燃烧。

至于那晚开车离开了圣塔利亚的约翰，其实他也没有走多远。就在镇外的荒野，他把车停了下来。他没有下车，而是往自己头上浇了一罐汽油。一团烈焰在这片地火涌动的土壤之上熊熊燃烧……

重现冷战时代的俄罗斯街机文化

前苏联时代的街机都是由军工厂生产，其技术文件被当成国家机密







走进圣彼得堡的苏联街机游戏博物馆，你首先会看到的是一排80年代初的灰色硬壳饮料自动贩卖机。选择最中间的那一台，将会吐出一罐龙嵩口味、略微发酵的苏打水，其配方主要是一种糖浆，自从苏联解体之后就几乎失传了。它的味道有点像黑糖蜜与薄荷糖的组合。

这里到处都是弹珠机、老虎机、打靶机……以及形形色色的各类投币式游乐设备。机器身上的刮痕与锈迹是岁月留下的痕迹，在这里就像穿越了时空。这些机器使用的硬币是戈比，这里记录了前苏联时代的街机文化。

这不是一般的博物馆，这里所有的展品不仅可以随意触摸，还可以游玩。博物馆从外观到内部装修，都像是80年代前苏联的街机厅。博物馆精心地修复了那个年代留下来的街机，那些游戏都是仿照当时日本和欧美流行的游戏而制作，并考虑到当时冷战时代严格的政府管制，删改了敏感内容后生产并发往苏联各地。

这家博物馆总共修复了将近60款游戏，其中不少都是世上仅存的机子。该计划开始于三年前，圣彼得堡的4个大学生决定拯救正处于消失边缘的古老街机，将前苏联时代特殊的街机游戏文化保留下来。

Steven Norris博士是迈阿密大学的历史教授，他专注于俄罗斯以及后苏联时代的研究。他说："这些产品正处于消失边缘，这是它们受人喜爱的原因。上世纪七八十年代的怀旧游戏，是整个前苏联时代怀旧文化的一部分。"在那个年代，前苏联引进了很多在西方流行的产品，从壁挂式收音机到吸尘器，这些新奇的玩意儿给当时的人们留下了深刻的记忆。

至于街机进入苏联的历史，有一个未经历史学家证实的说法：赫鲁晓夫在某次访美期间，无意间迷上了在当地看到的街机。回国后，他邀请了大批游戏开发商带上他们最好玩的游戏访问苏联。他把这些游戏全部买下，然后运到苏联的兵工厂，将其拆解研究所需的零部件。他还找了一些人构思新游戏创意。

不管这个故事是否真实，可以确定的是，在那次著名的赫鲁晓夫访美之行后，苏联承诺生产更多消费产品，其中也包括街机。包括圣彼得堡所收藏的街机之内，很多街机都是在苏联的军工厂生产的。先是研究人员对国外买来的街机进行拆解分析，做出机器的蓝图之后，再送往工厂。这些工厂主要生产用于核武器测试的电子设备。在当时的环境下，也只有这些工厂有人力、技术与设备能够生产街机。由于这些街机是在军工厂生产的，街机所带的说明书也是由军工厂印刷，因此被分类为政府机密文件。也正是因为这样，在苏联解体后，这些文件都被销毁了。所以如今要修复这些街机，只能是摸着石头过河，很多地方都要一边猜一边试，将线路、管线、灯、引擎等都复原起来的难度不小。

据博物馆管理员Oksana Kapulenko介绍，前苏联时代的街机与当时欧洲和美国的街机有三大不同：成本、重量与主题。由于不像西方发达国家那样已经形成了产业链，这些在苏联军工厂里生产出来的街机成本极为高昂，所以数量也很少。其次是他们的重量普遍在330到375磅，比来自欧美的原型机重五倍左右。这是因为在军工厂里并没有可替代的更轻的材料。在苏联解体后，由于物资紧缺，很多街机都

被销毁，从而重新回收利用其零部件。最后，在主题方面，在那种特殊时代背景下诞生的街机，自然要符合马克思主义的意识形态。这意味着什么呢？简单地说就是不能有幻想的成分，像《吃豆人》那种都不行。还有诸如寻找宝藏、公主，乃至虚构的怪物都不能存在。

在各种主题限制下，用于训练手眼配合能力、反应速度以及逻辑思维能力的游戏最流行。与当时美国的同类游戏一样，这些游戏的灵感来源是军事训练，其中也贯穿了爱国主义思想。此外这些游戏也不能有记分排名系统，不能输入自己的姓名首字母并进行排名，因为这种行为是自我主义膨胀的表现。

在博物馆里有一款游戏打破了这些限制。它用力量锻炼的主题伪装自己，以一个著名的童话故事为背景。与西方常见的嘉年华游戏一样，其玩法无非是拉动机关、用锤子击打平台。有一个拔萝卜的游戏，画面上是老鼠、小猫、小狗、小女孩、老奶奶一起拔萝卜，他们的身上各有一盏灯，玩家要用力拉，将萝卜从花园里拔出来。机器会记录玩家往外拔的力量是多少公斤，力气越大，亮的灯越多，最后要老奶奶的灯也亮起来才能把萝卜拔出来。

由于这些街机在博物馆里都是可以任玩的，那么接下来就是磨损与保养的问题。这些机器能被保存多久？比如有一款叫做《Snaiper-2》的游戏，需要使用一种早已停产的灯泡。博物馆方面声称全球仅存的灯泡中有85%都在他们那里。但是这些专用灯泡用完之后呢？如果俄罗斯最后一家生产苏联时代龙嵩口味苏打水的工厂也关门了呢？如果篮球游戏那密密麻麻的线路坏掉之后再也找不到可替代的零部件了呢？





这些古老机器的修复、保养与维修正变得越来越困难，人们为此付出努力，无非是为了保留前苏联时代为数不多的娱乐记忆。他们相信，只有让参观者能够真正动手玩这些展品，才能最好地勾起当年的回忆。如果只是锁在橱窗里，就失去了这一层意义。

Oksana本人最喜欢的游戏是《Gorodki》，这是古时候俄罗斯农民发明的一种击木游戏，看起来有点像棒球。那时候，俄罗斯乡村的家家户户会一起排队玩，每人拿根棍子击打地面上摆成特定形状的木桩，目标是击毁尽可能多的木桩。18世纪俄罗斯著名军事家亚力山大·苏沃洛夫认为这种传统游戏是训练军事战术的完美方法。击打木桩的过程练的是攻击速度，击倒木桩考验的是力量，击倒后转战下一个木桩练的是对周围环境的警觉度。上世纪90年代，这种游戏重新流行了起来，几乎所有的体育馆、工厂、夏令营都有专门的Gorodki游戏区，所以后来改为街机游戏也是顺理成章了。

近年来，俄罗斯国家杜马（下议院）开始重视所谓的“爱国游戏”问题。他们认为西方游戏对于青年人是有害的。“法律制定者们呼吁制作向俄罗斯玩家介绍俄罗斯英雄、历史和文化的游戏。”Norris说。响应此号召的公司不少，1C游戏工作室就推出了《莫斯科之战》，主题围绕斯大林格勒保卫战。“在很多方面，如今俄罗斯游戏市场所扮演的角色又回到了勃列日涅夫时代。”

柯南·欧布莱恩：世界最佳游戏推销员

这个小眼睛的搞笑主持人正在成为玩家最喜爱的游戏主播——虽然他对游戏一窍不通

你有什么游戏要宣传吗？那就找柯南·欧布莱恩（Conan O'Brien）吧！他可能是当今世上最好的游戏促销高手。

在柯南的深夜脱口秀节目中，有个板块叫做“一窍不通的玩家”。在该板块中，他会亲自操作体验游戏，在游玩过程中不断蹦出各种笑话。该板块自播出以来大受欢迎，每一集在YouTube上都能有几百万的浏览量。一方面他让更多人注意到这些新游戏，另一方面，平常不看电视的玩家们也会通过YouTube收看柯南的节目。

有时候柯南会做得更加彻底，比如最近的一次节目中，他将整个





节目的开场献给了《辐射4》，然后在“一窍不通的玩家”板块里穿上了111避难所的连衣裤。这哥们儿对《辐射》那绝对是有着深深的爱。

实际上他究竟是否热爱《辐射4》也不大好说，但他显然非常善于推销这款游戏。他的宣传方式风趣幽默，最重要的是，在节目过程中丝毫没有对游戏本身的吹嘘，而是以一种诙谐的方式调侃游戏中有趣的片段。有时候他甚至是以戏谑或抨击的方式调侃一些比较渣的游戏，而在这种情况下自然是收不到广告费的。实际上，据知情人士透露，“一窍不通的玩家”栏目只有大约四分之一的游戏是存在付费广告交易的，其他游戏都是栏目组自己挑选，以提升收视效果为目的制作的。所以整个栏目的基调没有明显的广告色彩，这也是他受到玩家欢迎的主要原因。

实际上，美国的联邦通信委员会有明确规定限制电台和电视台的付费游戏演示行为，如果存在广告付费交易，则必须在节目中向观众明确说明。这种说明可以是在节目最后用一行文字写明。无任何声明的软广告行为是违规的。在柯南的部分节目中，结尾部分也有文字提示，比如《辐射4》的节目最后就写出“由Bethesda Softworks出于宣传目的进行布置”。

那么，要登上柯南的节目究竟要花多少钱呢？其实并不贵！在今年万圣节期间，柯南的节目中“评测”了三款恐怖生存游戏，其中大部分时间花在了《Outlast》身上，柯南在节目最后对该作的评价是“太棒了”，并表示“爱死这游戏了”。据公关公司TriplePoint透露，《Outlast》的开发商为了让游戏登上柯南的节目花了3.5万美元。

TriplePoint的高级会计总监Stephanie Palermo说：“当节目制片人发现他们的观众可能会对我们的游戏演示过程产生兴趣，他们就会找到我们，对我们说会让柯南本人在节目中尝试这游戏。当然，与大部分电视媒体一样，他们不会免费为观众介绍你的产品。”

Palermo说，3.5万美元的收费标准远远低于柯南·欧布莱恩的正常广告报价。主要是因为该节目更多的是考虑节目效果而非广告价值。柯南也曾在节目中玩过《我的世界》，但是据Mojang方面确认，他们并未支付任何广告费。当然这与柯南在节目中表现出的负面评价有关，他嘲讽了《我的世界》粗劣的画面，其中一句原话是：“我六岁大的儿子画的怪物都比它好，这游戏是谁设计的？”

“我们所选择的所有游戏都是基于能否取悦我们的观众，”柯南的发言人说，“并不是所有游戏都适合此标准……就像很多电视剧一样，节目的某些方面确实是有融入了广告的成分。”



据Palermo透露，这种付费游玩演示节目已经成为游戏市场营销的常规手法之一，她认为该节目中所有的游戏评测都是付费的。即使在评测中的意见是负面的，通过柯南的搞笑方式进行演绎之后，也会让人觉得很有趣，并产生尝试的欲望。

但柯南的节目中并不是每次都有广告声明，这可能存在一些违规嫌疑。除了联邦通信委员会之外，美国联邦贸易委员会对此也有处罚权，并且执行得更为严厉。包括娱乐圈名流、网络红人、YouTube主播，在进行软文形式的产品演示时，都要明确披露背后存在的商业交易，否则就属于欺诈行为。

不过对于玩家来说，这背后是否存在交易其实并不重要，即使明知道是软广告他们也愿意看，而且愿意转发，甚至各种游戏网站与其他媒体也乐于报道——这就是柯南节目风格的精明之处。

据证实，“一窍不通的玩家”栏目中明确有付费软广告形式的游戏有：《古墓丽影》、《杀手47》、《Kinect星球大战》、《Michael Phelps: Push The Limit》、《Outlast》和《辐射4》。而前面提到的《我的世界》，其实也在后来的节目中付了广告费。

脱口秀节目存在广告行为本来就是再正常不过的事。明星嘉宾们参加脱口秀无非是为了推销他们的最新专辑/电视剧/电影或者新出的书。柯南的广告之所以不让人反感，是因为他在幽默中透出的坦诚。他早就诚实地告诉观众，他的“评测”是毫无意义的。2013年，CNN的安德森·库博曾就“一窍不通的玩家”采访过柯南。柯南说：“我不是玩家，我游戏玩得很烂，我甚至不喜欢游戏。所以我们一度认为由我来评测游戏简直荒谬。”然而正如其栏目名，这个节目的乐趣就在于对游戏一窍不通的人玩游戏时所遇上的有趣的事。当玩家看惯了高手的游戏视频，突然出来一个谐星笨拙地玩游戏，不是更加有趣么？

在“一窍不通的玩家”播出后马上就有很多游戏公司找上门，希望柯南评测他们的游戏，而且可以提供独家首播权，比其他任何媒体的游戏评测更早发布。而这也使得柯南获得了更多玩家粉丝。对于这些合作，柯南的要求是必须任由他自由发挥，游戏公司不能干涉节目内容。Square Enix曾要求他对于劳拉“别太刻薄”，但是遭到了他的拒绝。不过大部分游戏公司都明确表示，只要肯报道他们的游戏，怎么发挥随他的便。

游戏直播正在成为一个规模不小的行业，很多草根玩家因为做游戏的视频直播而成名，年入数百万甚至数千万美元，超过了很多一线主流媒体主持人。以欧布莱恩的才华，如果专业做游戏主播，相信也会有数一数二的影响力。与大部分游戏主播相比，欧布莱恩的实力高了不止一个层次。他在游戏圈中的走红，实际上也在一定程度上反映了玩家对于专业主播水准的需要。



Twitch的日本之战

全球最大的游戏直播网站开始在日本猛推，但恐怕收效甚微



在西方，Twitch已成为最具影响力的游戏直播平台，然而与来自西方的很多网络服务一样，Twitch在亚洲却很难玩得转。在日本这个游戏大国，Twitch正陷入苦战。

Twitch不仅是访问量第一的游戏直播平台，也是全类型访问量最大的直播平台之一，单月访问用户超过1亿。2014年，亚马逊以10亿美元收购了Twitch。而在日本，Twitch正想方设法引起玩家的注意。在2015年的东京游戏展上，Twitch首次设置了展位。

Twitch从2015年下半年才开始在日本直接安装服务器，大量增加了带宽。在提升网络服务质量的同时，也推出更多接地气的直播节目以及盈利模式。

游戏直播的关键是电竞类游戏，而日本是此类游戏的荒漠，风靡世界的MOBA与FPS在日本玩者寥寥。这似乎注定了游戏直播网站在日本没有市场。那么Twitch为何还要进军日本呢？Twitch日本区负责人Victor Denchartphan说，日本有极为活跃而充满创意的互联网文化，而且玩家非常有天赋。Twitch相信这是一个尚未挖掘的巨大市场。日本玩家可能是世界上最挑剔的玩家，对于自己喜欢与讨厌的游戏类型都是态度分明。当他们喜欢上一种游戏类型，就会高度忠诚。欧美品牌在日本并不是没有机会，从肯德基到苹果，这些洋品牌都已获得日本消费者的坚定支持。



对于Twitch来说，日本最大的问题是PC游戏几乎没有市场，而Twitch的主要流量都是来自PC平台的MOBA和FPS游戏。更糟糕的是，如今日本连家用机游戏都玩者寥寥，大家都改玩手游了，而手游的直播至少在目前是没有市场的。

大部分的日本人都没听说过Twitch，有些玩家听说过，但是通常会以为是与Twitter有关。在TGS上，Twitch摆摊的目的就是告诉人们Twitch究竟是什么，其打出的广告口号是“简单！无料！高画质！！”但是目前该网站的本地化体验并不好，在日本打开Twitch之后出来的默认页面竟然是英文的，好不容易找到文字选项，设置成日语之后，页面中的很多信息仍然是英文的。最关键的是，大部分直播的节目都是英文的。

游戏直播在世界各主要国家都在成为一种重要的衍生行业。在中国，据称年产值将达到100亿元，吸引了包括“全民老公”王思聪在内的各路资本。日本玩家并不是没有游戏直播的需求，不过目前该市场主要掌握在NicoNico的手中。

2006年推出的NicoNico已成为日本访问量最大的网站之一。与YouTube一样，NicoNico也有自己的游戏直播板块，某些节目也很有人气，比如《超级马里奥制造》的直播就有40多万人观看。在NicoNico上直播的游戏种类众多，从家用机到手游都有不少，有些手游会聘请名人进行游戏直播。在日本也非常火爆的《我的世界》就是一个热门直播种类。但NicoNico毕竟不是Twitch那样的专业游戏直播平台，而是综合视频门户，从体育比赛到综艺节目以及动画片无所不包。与YouTube不同的是，NicoNico的这些节目大多以直播的方式放送。

NicoNico的注册用户已超过5000万，占日本人口总数的40%。据NicoNico的官方数据，20~30岁的日本人中90%以上都有自己的NicoNico账号。NicoNico的一大特色就是弹幕，这可以说是开创了视频网站的新潮流。在直播的同时看全国网友的评价也是一件乐事，尤其是在有趣的片段，弹幕铺天盖地之时更加带劲。看网友的神评价早已成为日本人看视频直播的重要习惯。

欧美网站在日本并不是没有成功的机会，YouTube和Twitter在日本都有大量用户，Twitch的问题是没有抓住日本玩家的痛点。NicoNico不仅符合日本玩家的需要，而且已经打通了游戏业的上下游。任天堂于2013年底大举入股NicoNico的母公司Dwango，任天堂相关游戏在NicoNico上一直都是最热门的直播游戏类型之一。任天堂还赞助了NicoNico每年的“超会议”线下活动。而Dwango方面旗下拥有游戏开发公司Spike Chunsoft，同时也是角川书店集团的一份子，这就相当于拥有了海量的IP资源。在这样的背景下，NicoNico在日本的地位可谓稳如泰山。

不过NicoNico也并非毫无弱点。一直以来，NicoNico坚持注册制，想要看他们的视频必须注册账户，这会造成一些用户的流失。不过日本玩家有较强的注册习惯，所以它才能做到5000多万的规模。另外一个问题就是不够国际化，在国际性赛事方面处于不利的地位。这两点就是Twitch在日本的机会所在。不过从目前日本游戏业的走势来看，Twitch可能就像Xbox One一样，想要真正敲开日本市场恐怕难如登天。日本游戏业正变得日益封闭，虽然在手游的带动下，其整体市场规模实际是在增长的，但日本的游戏越来越难以走出国门，而国际流行的大作也很难被日本玩家所接受。日本游戏业正在朝着孤岛化的方向越走越远，这才是Twitch这种国际化游戏直播平台在日本站不住脚的根本原因。



Toys to Life：儿童游戏革命

将游戏与玩具结合的玩法，也许将同时拯救玩具与家用机行业

当有些核心游戏玩家们仍然沉浸在车枪球的世界时，所谓的“Toys to Life”类型已经悄然崛起。随着游戏玩家平均年龄的不断提高，传统游戏类型也变得日益成人化，绝大部分畅销大作都是M级。过去曾是业界主力的T级（面向青少年）游戏越来越少。“Toys to Life”的出现填补了这个空缺，并以惊人的速度在低龄市场迅速蔓延，如今已成为T级游戏中首屈一指的游戏类型。“Toys to Life”曾被形容为玩具产业的革命，而如今看来这句口号还是低估了它的真正实力。

作为“Toys to Life”类型的奠基者，“《天空斯派罗（Skylanders）》系列”自从2011年上市以来已创造了超过30亿美元的收入，衍生了不计其数的关联产品。

目前“Toys to Life”类型共有四大游戏系列，都是由拥有雄厚IP资源的厂商打造，除了《天空斯派罗》之外，其他三个分别为：任天堂的amiibo、迪士尼的《迪士尼无限》以及华纳兄弟的《乐高次元》。这些系列都有各自的玩具类型，以及各具特色的游戏玩法，他们都在成长为巨无霸级别的游戏系列。

天空斯派罗：奠基者

《天空斯派罗》虽然并非Toys to Life类型的发明者，却绝对是其奠基者，真正将此类型游戏变成了社会现象。同时它的成功也证明了该类型游戏不是一定要依靠IP的力量，其自身也可以造就IP。

《天空斯派罗》最初是基于Insomniac工作室打造的《小龙斯派罗》，但在后来自身的拓展中早已脱离该系列，形成了自己的世界观。游戏发生在浮空岛Skylands，玩家扮演所谓的传送门守护者，与Skyland居民们一起守护光明核心，打败邪恶的Kaos。

最初该系列高度围绕其核心概念，也就是将玩具放在塑料底座上，看着他们在游戏中出现。游戏画面非常普通，剧情也乏善可陈，以动作冒险为主的游戏流程显得较为重复。但该系列在为每一代引入新内容的同时，也对游戏性不断地进行改进。作为系列第五代产品的《天空斯派罗 超级战车（Superchargers）》无论是游戏性、情节还是画面都是系列最强。最重要的新内容是玩具载具的加入，游戏中会大量使用到这些载具，而且用法非常有趣。可以说载具的加入让该作好像多增加了一个卡丁车游戏。

游戏中有四条赛道，可以在线比赛或者线下多人游戏。玩家可以在游戏中或者开始菜单进入比赛。





比赛过程与《马里奥赛车》等卡丁车游戏相似。

本作兼容之前系列作推出的全部手办，这些手办的设计都十分精巧，每一代推出的手办都是全新的，有各自的背景故事。比起其他依靠现有IP的游戏，这种原创IP的好处是更有新鲜感，也能有一些更特别的设计。由于动视暴雪与任天堂达成了合作关系，因此任天堂版的《天空斯派罗》所带的手办是可以当amiibo使用的，玩家可以用旋钮切换模式。

《天空斯派罗》与《COD》和《魔兽世界》并列为动视暴雪的三大吸金大作，是一个单款游戏销售额超过10亿美元的巨无霸，堪称全球销售额最高的儿童游戏。

amiibo：任天堂的救赎

《天空斯派罗》崛起后，就有不少业内人士质疑为何纵横玩具与游戏业半个世纪的任天堂，想不出“Toys to Life”这么好的创意？实际上，有消息称多年前就有开发商拿着类似的方案找到任天堂寻求合作，可惜吃了个闭门羹。当《天空斯派罗》爆红之后，任天堂开始重新研究进去该市场的可行性。直到2014年，任天堂才正式宣布进军该市场。任天堂的切入点与动视暴雪稍有不同，他并不是创造一个新游戏系列然后推出配套玩具，而是公布了一个玩具系列，并使之支持各类游戏。

amiibo玩具系列使用了3DS与Wii U所用的近场通信（NFC）技术，将模型手办放在NFC读取器上，就可以解锁对应游戏中的新角色或其他相关内容。手办中还内置了存储介质，可以保存游戏中的相关数据。目前已有数十款游戏支持amiibo，但每个amiibo手办同时只能存储一款游戏的数据。amiibo可以解锁任何游戏的道具而不影响其中存储的数据，但将升级、角色自定义等数据保存之后，其他游戏的数据就无法再写入，除非将原数据覆盖。

与其他竞品相比，任天堂的这种做法可以说是反向思维，一定程度上避免了直接竞争。但其概念仍然是“Toys to Life”，与大部分同类玩具一样，其生产成本较低，没有可动部位，不过造型还算精致。

模型手办是典型的粉丝经济，高还原度的角色造型以及某些手办

的稀有性，是吸引顾客的关键。某些手办是限量、限定渠道供应的，在实体店买不到，只能在官方商城高价购买。虽然任天堂承诺提高产量、增加零售网点数量，但这些玩具还是经常性脱销，尤其是那些比较受欢迎的角色以及特别版，在网上被炒到天价的比比皆是。

目前支持 amiibo 的 3DS 和 Wii U 游戏已经有 30 多款，未来的对应游戏会更多。任天堂的大部分知名大作都已支持 amiibo，如《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》、《马里奥赛车 8》、《马里奥聚会 10》等。由于 amiibo 的成功，任天堂也推出了真正围绕 amiibo 打造的游戏。目前 amiibo 的季度销量在 500 万个左右。

迪士尼无限：后来居上

《迪士尼无限》第一作于 2013 年发售，其灵感来自《玩具总动员》游戏版中大受好评的创意玩具箱模式。其他的 Toys to Life 游戏都专注于提供内容充实丰富、以剧情为导向的单机剧情模式，而"《迪士尼无限》系列"既有单人战役模式，又有开放世界的玩具箱模式，玩家可以自由创造。不过这么做的代价是《迪士尼无限》的战役模式存在感越来越弱，而玩具箱模式则越来越具深度。

《迪士尼无限》每一个新作都会为玩具箱模式增加一些新功能，还有一些新的途径来创造自己的世界，而对于玩家来说更重要的是会增加一些新 IP。一代涵盖的 IP 已经有《加勒比海盗》《超人总动员》《怪物大学》、《汽车总动员》、《玩具总动员》、《独行侠》以及迪士尼的一些常见经典角色。二代的卖点是加入了大量漫威超级英雄。而三代又加入了《星球大战》的大量内容。

任天堂 amiibo 用的是内置的 NFC 读取器，而《迪士尼无限》则是使用 USB 底座，该底座上可以放两个角色手办以及一个关卡模型。将角色手办放在底座上之后，其中保存的角色数据就导入到游戏，而关卡模型会导入新关卡或剧情任务。游戏还包含了道具模型，可以解锁新道具、载具乃至实现角色的技能升级。此外还有玩具箱模式的新建造工具。

《迪士尼无限》每个版本的 USB 底座都是通用的，所以买了其中任何一作之后，就不需要再购买所谓的"启动包"，只要购买新游戏和自己中意的新手办。

与其他游戏相比，《迪士尼无限》的魅力在于功能强大的建造工具，实际上就相当于一款沙盒游戏。每一作都包含了战斗、驾驶等玩法，最新作还加入了小伙伴系统，通过自己种植的食物实现小伙伴的升级。新增的星战角色带有能发光的光剑，与游戏中的情形相配合，效果颇为酷炫。

凭借迪士尼的强大 IP 力量，《迪士尼无限》发展迅速。迪士尼表示，《迪士尼无限》一代销售收入就超过了 5 亿美元。由于《星球大战 7》的助推，《迪士尼无限 3》仅在去年圣诞商战期间就销售了超过 2 亿美元，预计累计销售额将超过 10 亿美元。



乐高次元：玩具大厂逆袭

眼看着迪士尼这个老对手在 Toys to Life 领域风生水起，华纳也推出了自己的产品。这次华纳与玩具业巨头乐高强强联手，绝不错过这场玩具业的革命。《乐高次元》由华纳旗下的乐高游戏专业开发商 TT Games 制作，目前刚推出的第一作已经囊括了 14 个 IP，并且聘请了大批知名演员担任声优。游戏中邪恶的 Vortech 王试图抢走基础元素，玩家要在乐高多重世界里追击他，在此过程中进入各种 IP 所在的世界。游戏的主线剧情包括《绿野仙踪》、《指环王》、《传送门》、《捉鬼敢死队》和《神秘博士》。

本作的玩法在所有同类游戏中可谓独树一帜。在其他游戏中，玩家将手办放在底座上，数据导入游戏之后，就没手办什么事了。而本作在游戏过程中需要时刻与手办互动。游戏一开始玩家首先要建立自己的基地，游戏过程中屏幕上时而会有提示，指引玩家建造特定的乐高道具（实体版手办中没有任何文字说明）。最特别的是传送门的概念，游戏过程中传送门会发光，玩家要根据指示灯的变化来解谜、激活技能，甚至保护目前控制的模型不受伤害。

在目前所有的 Toys to Life 游戏中，本作是惟一将手办本身作为一种深度游戏互动方式的，不像其他游戏一样实际只是存储器。这是本作的一个重要优势，不过也意味着玩起来更复杂，对于儿童玩家来说可能不大容易上手。

游戏提供给玩家的是一个开放世界，玩家可以自由探索、完成任务。将主线任务完成后，还可以购买"关卡包"用于解锁新关卡，其实也就相当于实体化的 DLC。关卡包里有一个乐高手办以及两个乐高道具，会解锁一个关卡以及一个简短的剧情任务。目前已经发售或已公布的关卡包有 6 个：回到未来、传送门、辛普森一家、神秘博士、捉鬼敢死队和 Midway 街机。另外还有组队包，含有两个手办和两个道具，比如《侏罗纪世界》的组队包有欧文·格雷迪、女骑兵以及迅猛龙和回旋球，同时会解锁侏罗纪世界关卡。

"Toys to Life"的出现拯救了儿童类游戏，让家用机不再只是成年人专享，挽回了一部分正在被手游抢走的低龄玩家，一定程度上扩大了用户群。而低龄玩家的补充，对家用机市场意义重大，为其长远发展输送了新鲜血液。因此"Toys to Life"被认为是家用机的救星。同时它也是玩具产业的救星。手游的崛起也严重冲击了玩具市场，低龄消费者的注意力被手游吸引，各类型玩具都面临严峻挑战。"Toys to Life"为实体玩具与游戏之间搭起了一道桥梁，而且让玩具产业也能享受到手游红利，手游版的"Toys to Life"正在迅速崛起——对于游戏与玩具市场，这无疑是双赢的局面。



游戏的下一步？模拟全世界

模拟世界不但需要真实的画面，还需要模拟世界动态变化的基础技术

游戏世界越来越真实，细节越来越丰富，无数的程序员为一片片的草叶飘动而编程，而计算机处理性能的提升以及VR的出现，也使得网络游戏的模拟世界更为逼真。然而这一切距离真实仍然有很大的差距。这不是解析度与画面真实度的问题，而是一些更基础的问题。

“比如说我在地板上掉了个东西。我离开屋子后又回来，在99%的网游中，那东西将会毫无理由地消失。”伦敦虚拟世界模拟创业公司Improbable创始人兼CEO Herman Narula说。“在这样的世界中让我怎么讲故事？怎么做有意义的事？”

Improbable创立于2012年，致力于创造一个公共平台，让所有开发者们可以在上面建造巨大的、更复杂的世界。

“我们看小说时，会哭、会笑、会恐惧、会爱上一些角色——这种感受对人们非常重要，网络世界需要能带给人们类似的触动。过去几年，我们看到很多游戏想要模仿《魔兽世界》的模式，重复那种照章体验的内容，但都失败了。玩家的平均年龄是37岁，这个行业年产值1000亿美元，人们都渴望更深度的体验，他们希望自己的行动能够创造一些不同的东西。”

要实现这一点，就需要一个更丰富的世界，要有符合物理定律的复杂系统，并且让玩家的行为能够产生重大的、持续的影响。比如一个矿场爆炸，位于下游小镇里的玩家们将会看到河里漂浮着爆炸的碎屑。而且废墟将会逐渐腐朽风化。在这个世界里，如果你杀了一条龙，它就永远死去了，而不是重新出现，等待下一个玩家屠杀。

这就是Improbable的技术号称将会实现的目标。Narula说，标准的网游模式是基于单个服务器的，玩家的数量、能够模拟的物体数量，取决于该服务器的性能。运营商可以开大量服务器，容纳成百上千万人，但每个服务器的体验都是基本相同的。世界还是那个世界，只是玩家换了一批。

Improbable的技术是将这些各自独立运作的服务器，换成更灵活、更分散的机器。它们共同运作，共同模拟世界，彼此之间互相交换数据。

“比如说在某个地方爆发了大规模枪战，大约20人参加了这个场面的模拟。一毫秒之后枪战就结束了，所有人都死了，这些机器消失了，整个世界被其中一个人占领了。”Narula说。“我们说的是在实时计算的过程中，即时于各个服务器之间跳跃。这在过去是从未做过的。”

这种大胆的构想需要强大的技术支持，而这家创业公司的团队有很强的技术实力。其成员包括前Google Hangouts的SRT工程经理Sam Kalnins，前顶尖引擎开发商Crytek工作室的总经理Nick Button-Brown，还有来自eBay、亚马逊和高盛的软件工程师。2015年3月，这些创始人们说服了蓝色芯片风险投资Andreessen Horowitz（即Oculus Rift的早期出资者之一，率先向其投资了2000万美元）。同一个月，大受欢迎的开放世界生存游戏《DayZ》开发者Dean Hall宣布与Improbable合作开发一个项目，之后确认为太空殖民游戏《Ion》。Dean说：“这是我做过的最令人振奋的东西。”

Improbable的技术将会在今年上半年首次向公众展现其实力——首款使用该技术打造的游戏《Worlds Adrift》将会面世。该作由伦敦开发商Bossa工作室开发，是一款MMO游戏。玩家将与网友们一起，使用发现的资源共同建造飞空艇，探索无尽的浮空岛屿。

“在碰到Improbable很久之前，我们就有《Worlds Adrift》的创意了，但是因为队伍规模太小而难以实现。”Bossa工作室联合创始人Henrique Olifiers说。“哪怕只是一款普通的MMO就已经足够复杂了，单人游戏中一个普通的小问题都会变得极其困难。至少需要上百人才能把这些问题解决。”

但是使用了Improbable的技术平台后，仅有30人的Bossa工作室用两个月的时间就做出了一款网游新作的Beta版，这还不是简单的普通MMO，而是能够实现Improbable所声称的复杂物理特性与恒久世界的概念。

“每一个行动，不管是砍树还是挖洞，都变得无法预测，因为这些都涉及到大量实体的复杂物理法则，就像现实世界一样。相同的动作也可能产生不同的结果，任何挑战都可以用不同的方式解决。”

也就是说，游戏中的玩法不再取决于各种已经设计好的任务与事件。玩家所遇到的各种情况，完全就是由整个世界中玩家们的交互以



■太空殖民游戏《Ion》

及该世界的物理法则共同作用的结果。这种概念在游戏业界并不是完全没有被探索过。著名太空探索MMO《EVE Online》在概念上有些相似之处。游戏中各种复杂的商业联盟、高级别的商业间谍行为等都会产生意想不到的结果。去年曾经爆发了4000名玩家参与的超大规模火拼，造成了75艘太空飞船的损毁，相关经济损失超过30万美元。但是与Improbable的技术不同，这场战斗中参战的飞船都是EVE的开发者们手动设计制作出来的，而《Worlds Adrift》中的这些内容全是由玩家自己创造。


■《Worlds Adrift》

除了游戏业之外，其他各行各业也对Improbable的技术产生了兴趣，包括国防、经济与生物领域都有机构找上门。有研究者想要建立全球鱼类的数据模型，有人想要建造伦敦的镜像，能实时更新城市动态，模拟出各种假想情况，比如“某个基础设施关闭会造成何种情形？”

而牛津大学新经济思维学院研究者David Pugh想要用Improbable的技术平台，建立一个关于英国住房市场的数据模型。“每个家庭都有大量的可变参数，包括收入、财富、成员构成等。要精确模拟全局，需要庞大的模型。过去的平台都无法达到Improbable技术的灵活性。”通过Improbable的技术，最后还可以加入其他国家的住房市场，以及范围更广的金融财务系统，从而更准确地预测全球经济的未来波动。

“我们开发这种技术的时候本来只是要帮助游戏公司，”Narula说，“但我们开始意识到这是一种更为基础而通用的解决方案。它不仅能满足网络游戏所需，还是一种处理全分布式计算的更好的方案。”

探访世界第一游戏收藏家

他收藏了超过1.8万款游戏以及大批主机与街机，为了装下这些游戏还专门盖了一座房子

游戏产业的怀旧之风已达到了前所未有的高度。各种经典游戏都纷纷推出了复刻版、重制版与高清版，超过20年历史的像素时代老游戏也通过各种数字平台与手游平台复活。但对于很多玩家来说，这种数字化版本或者修复版已经失去了原作的味道。真正的怀旧，还需要一些实物上的保存。

Joel Hopkins大概是游戏业最怀旧的人——他是全球首屈一指的游戏收藏家，总共收藏了超过1.8万款游戏，为了存放这些游戏，他甚至专门造了一座游戏收藏专用的房子，位于澳大利亚墨尔本郊区绿树成荫的山脚下。这座房子里有一个专门的展示间，粉刷成鲜艳的色彩。陈列柜上的游戏全都进行了归类与记录，就像一家游戏店一样。在另外一面墙壁上，则是陈列着过去43年来发售的各种主机，这些主机还配套了一台适合用于显示那个年代像素游戏画面的电视机。另外还有一个房间是用于收藏街机。

Hopkins收藏游戏已经有20年的历史，但是这几年他大幅增加了投资，目的是要冲击吉尼斯世界纪录。同时这也有利于他所经营的YouTube频道“LastGamer”。目前该频道的粉丝有一万多人，虽然不算多，但Hopkins表示这只是刚刚开始，有如此庞大的游戏收藏，意味着他有几乎取之不竭的内容来源，怀旧的玩家们终究都将成为他的YouTube粉丝。

如此庞大的游戏收藏究竟是有着怎样的动力？Hopkins说，首先，这一切与钱无关，他从未想过将收藏品转手，也没想过将它们捐给博物馆。（他说“让我捐的话不如杀了我”）他也没打算在自己的YouTube视频中插广告。这一切，仅仅是为了一种自豪感。

“没有人会想到一个澳大利亚人拥有全球最大的游戏收藏。”他说。“这里的游戏更贵，发行的游戏数量更少，在美国的跳蚤市场有些游戏一两美元就能买到，而在这里很难找到。在Hopkins的收藏室里，摆了一柜又一柜的游戏，其中有Virtual Boy那样的稀有老主机，也有最新的限定版《潜龙谍影V》。









在这里，你能想到的游戏几乎全都能找到。

除了里面的藏品外，Hopkins对这座专门为收藏游戏而建造的房子也很自豪。这是他亲自与房屋开发商一起建造起来的房子，从布局、建筑原材料到功能设计都充分考虑到游戏收藏、展示与游玩的需要。他还将建造房子的过程录了下来，做成视频上传到YouTube。房子里还有一套THX认证的家庭影院，这也是他亲自设计建造的。

近年来，有兴趣做游戏收藏的玩家越来越多，有些收藏品一转手还能赚一笔。几年前，有人在eBay上甩卖其总共几千套游戏的全套收藏，标价100万欧元。

Hopkins说，之所以加大了投入，一个很重要的原因是和其他收藏者竞争。今年41岁的Hopkins认为，自己对于游戏的广博知识是如今的游戏主播们根本不能比的。“看到他们所谓的老游戏评测，简直错漏百出，这让我有点火大。”Hopkins还说，他也看到有人在YouTube上晒街机或家用机收藏，但只有他是两种都有完整的收藏，而且对应的游戏一应俱全。“我可以评测任何主机上任何想评的游戏。”Hopkins说，如今他的收藏正在进入“狂暴模式”，一般是一次就买几百款游戏。

Hopkins从小热爱游戏，从70年代末就开始玩游戏，先是从雅达利VCS游戏机开始。青少年时代，他玩过一段时间的盗版，从BBS上下载了大量盗版游戏。很巧的是，当时他和后来的维基百科创始人朱利安·阿桑奇很熟，两人经常一起参加一些电脑软硬件交换活动。“如今我当然反对盗版。那时是一个纯真的年代，当然那也是一个好时代。”

90年代初，Hopkins自己开了一家游戏店，主要从日本等地进口游戏。由于当时日系游戏推出英文版的速度非常慢，Hopkins的游戏店总是能比其他大零售商早好几个月买到最新大作。“我的《街头霸王Ⅱ》第一批进货就进了300套。两个星期之内就全卖光了。”Hopkins说。但是后来索尼与任天堂打击这种平行进口产品，Hopkins的店被迫关门。“我当时也没有通过这家店赚到多少钱，但全国各地的人们都来到我这家小店买游戏，那真是最美好的时代。”

Hopkins的收藏中，也有不少是当年游戏首发时买的，比如他最心爱的《塞尔达传说 众神的三角力量》。与其他收藏家不同，Hopkins关心的是游戏的内容，以及与之相关的回忆。他对于游戏实体的完好程度并不是太在意，所以他很乐意给自己的小儿子玩。还有一款重要藏品是当年哥哥买给他的《最后的忍者》，对他来说那张游戏是无价之宝，其中有太多美好的回忆。

Hopkins说，自己的收藏喜好也和性格有关。“当我着迷于某个东西的时候，就会彻底着迷，绝不会半吊子。”Hopkins并非沉溺于虚拟世界的重度宅男，他经常与朋友和家人一起分享自己的收藏。而他的主要经济来源有两个：一个是自己做的和修弹珠机有关的生意，还有一个是来自股票市场。

不仅是收藏游戏，在生活的其他方面，他一旦喜欢上某个东西，就一定会想方设法弄到。在Hopkins大宅子的另一个房间里，还收藏了许多的遥控玩具车。他自己的家庭办公室里，则是摆着许多《星球大战》相关的收藏。这些藏品都被小心翼翼地挂在货架上，就像商店里一样。很多模型车都没有拆封。Hopkins的收藏欲望不局限于模型，他说如果有钱的话想买法拉利，而且是两辆。他还想买兰博基尼。“这种念头从未停止，这让我很苦恼。”

Hopkins没有什么外债，他的房子也不用月供，但他所有的闲钱都花在车和游戏上了。除此之外，他的时间就是花在研究股票上，在研究股票中度过了无数个不眠之夜，或者是在开盘时间里一动不动地盯着股价走势。

在90年代，收藏游戏曾给Hopkins造成资金上的负担。“当时已经超出了我的财务承受能力，确实很艰难。而现在我有了钱，也更懂得等到便宜的时候购入。过去一款游戏卖到200美元我也会去买，而现在我可能会等半年，价格降低一大半之后才入手。”

作为一名骨灰级玩家，Hopkins深刻地认为老游戏比如今的游戏好玩得多。他认为这是因为过去的游戏画面太简单，所以才能更多地在玩法上做努力，而且更简单的画面也会更令人专注于玩法魅力。不仅是游戏，在其他很多方面，Hopkins也是非常怀旧的。他的家里有很多八九十年代的电影海报和纪念品，大多是《星球大战》、《星际迷航》之类。

“那个年代，没有人知道电脑会怎么发展，甚至很多人根本不知道计算机是什么。在80年代，一切充满可能性。而经历了几次技术爆发后，现在反而没有那么多新奇的东西了。现在什么都更好了，却没有了那种兴奋。”

这种观念似乎也在浸透于当今的游戏。经过多年的沉寂之后，太空模拟类游戏如今又高调回归。《精英 危机四伏(Elite: Dangerous)》、《无人天空》、《星际公民》等都是话题大作，他们都试图带给玩家一个无边无际的宇宙。与此同时，过去的经典游戏都迎来了续作，比如《XCOM》、《国王密令》等。其中的一个重要原因是那些老牌开发者们通过众筹的方式获得了新的机会，而八九十年代成长起来的一代人，如今已经到了有实力自己开工作室的年纪。

过去十年来，Hopkins最喜欢的一个新游戏系列是《战争机器》，他经常邀请朋友一起玩，“这让我感动到想哭。我们经常一起玩《战争机器》。我们会在吃完晚饭后开打，一直玩到凌晨四点。有时候我会打开游戏，只为了听听那熟悉的音乐。”

对于业界的发展趋势，Hopkins为数字版的流行感到失望。毕竟收藏一大堆的数字版游戏远不如一排排的实体游戏有满足感。Hopkins说他至少还有几千款游戏要收藏，他的目标是将所有主要主机的所有游戏全部收集齐。“我现在已经走不出来了，我已深陷其中。”





游戏人物

第三十回

中国独立游戏人 Vol.6
引领“蜡烛人”迈向世界的游戏手艺人

高鸣

文 熊拖泥 编 哪尼 美编 心の永恒

性　别： 男
常住地： 北京
昵　称： Lancelot Gao
年　龄： 30
微　博： @高鸣-交典创艺
网　站： http://gaoming.spotlightor.com
代表作： 蜡烛人，超时空快递
近　况： 全身心开发《蜡烛人》Xbox One版

题记

提到“高鸣”这个名字，很多人或许觉得陌生，但是说到“蜡烛人”，便会“哦~”的一声回想起来。高鸣是中国独立游戏圈内第一批参加Ludum Dare（拉丁语，读音为“卢丹达瑞”，意为make a game）的资深参与者，Ludum Dare简称LD，是一项享有盛誉的国际知名在线game jam赛事。

“蜡烛人”最初的原型就诞生于Ludum Dare的Compo——48小时内完全独立一人开发游戏挑战赛（需要在官网提交源码）。那一届主题是“10 seconds”，从高鸣的创意“10秒钟光明”中诞生了游戏的最初玩法。赛后游戏获得了较高的评分：主题15名，创意26名，总评27名，图像30名，趣味40名。

随后“蜡烛人”照亮的范围越来越大——从周末两天到很多个不眠之夜、从台式机到Xbox One、从上海的IndiePlay到旧金山的GDC、从微博朋友圈到IGN、GameSpot……高鸣正引领“蜡烛人”迈向更大的舞台！





对“小霸王”的痴迷

高鸣： 幼儿园期间，隔壁哥哥有一台小霸王游戏机，当时晚上老跑去蹭《魂斗罗》玩，据父母回忆，我一到晚上就吵着要去隔壁玩“嘟嘟嘟”，回想当时那个哥哥能耐着性子带我这个小屁孩儿玩《魂斗罗》也真是不容易。后来看到别的小朋友在玩《坦克大战》我就赖着不走了，家里最后只好给买了一台游戏机。

游戏比其他媒介更令人沉浸

高鸣： 我比较喜欢看悬疑类的电影，动脑思考剧情的过程和玩游戏有些类似，有一定参与感，看完后还要去网上看影评和剧情研究，这个过程很像查游戏攻略……不过，总的来说电影还是没法带来游戏那种沉浸式的体验，毕竟媒介不同。

来自父母的支持伴随至今

高鸣： 我是个比较听话的孩子，小时候有作业都会认真完成，平时还特别爱窝在家里画画，所以父母对“玩”的态度一向比较开明——做完作业就可以玩，估计也是因为我本身不太爱疯玩吧。

小时候我爸曾经陪我玩过一阵子FC上的台球，他竟然打得比我好，因此给我留

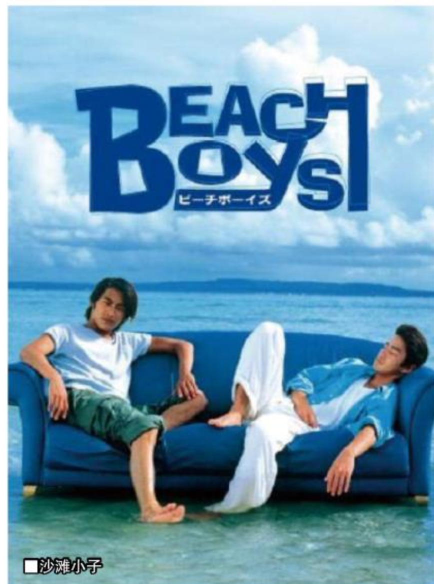


下了深刻的印象。我爸爱好体育，所以我想当时那个台球游戏他肯定是真的爱玩，直到现在他也经常玩电脑上的《蜘蛛纸牌》，感觉我爸应该是喜欢那种需要动脑和技巧的游戏。

最近因为我们在做游戏，我爸还跟我说应该制作“简单有趣，普通人也能随时拿起来玩的游戏”——这个理念真的非常与时俱进！虽然很少有孩子能够按照父母的意志去工作和生活，但父母还是会尽自己所能帮助孩子，这就是两代人之间不可避免的隔阂以及无法切断的联系吧！



从玩家，到立志做游戏的契机



■沙滩小子

高鸣：小时候只顾着玩，从来没有想过自己做游戏，我挺怀念也挺庆幸曾经的那段时光，现在我满脑子都是关于游戏的创想，反而很难静下心来好好玩一个游戏。

高三的时候，我从高中的“普通班”进入了“实验班”，就是那种“尖子班”，周围都是学霸。学习压力大了，而且面临高考这一关，我理应开始规划自己未来的人生之路——然而并没有，我晚上开始追一部日剧——《沙滩小子（Beach Boy）》，主演是《GTO》里那位让我崇拜的反町隆史。这部日剧每一集都有一个相对独立的故事，但最终的大结局落在了“梦想”上。两个素不相识的年轻人来到海边，经过一系列事件成为挚友，同时也渐渐认清了自己的梦想，最终为了追求各自的梦想而分道扬镳——结尾，当他们彼此道别走向同一条路的不同方向时，他们脸上没有不舍和悲伤，取而代之的是逐渐绽放的笑容，由衷的、酣畅淋漓的笑容。我对此的理解是，他们认清了自己真实的梦想、并决定踏上寻梦之路，这当中的喜悦冲散了挚友分离时的负面情绪。



我也希望像他们一样走完后面的人生路，所以当晚我坐在床上思考自己的梦想是什么，整整一个晚上。结合我个人的能力特长以及兴趣爱好，我将我的梦想定位在了“成为杰出的游戏设计师”，因为游戏是我一直以来最大的爱好之一（与之并列的是绘画），同时游戏设计师这个综合性很强的工作可以全面发挥我的能力特点（美术，理科）。

想明白这个问题以后，我快乐且顺利地度过了高三的时光，而进入大学后就开始正式进行实践。

原型在游戏创作中的重要性

高鸣：大学期间我组队参加“VR 盟主大赛”（Virtools 虚拟现实引擎举办的游戏开发比赛），虽然有多名队友，但游戏设计是我一人完成的，姑且可以视为“自己做主”吧。当时我们要做一款结合重力控制和随机赛道生成的赛车游戏——EverRace。团队有 6 人，第一次这么大张旗鼓地做游戏，确实有一些和预期不同的感受：

对美术的不尊重：参加比赛的第一步就是组队，我在计算机系，所以我们这边的人都是要找美术来合作。等到“组队”那一天大家都在互相交流对游戏的想法和自己的技能。我们系有一个学长，完全不给人平等交流的机会，只是不断强调“我是来找美工”的，感觉盛气凌人——最后他没找到“美工”，所以也没能参赛……那是我第一次听到“美工”的说法，现在想想，那个学长应该是对游戏开发比较了解，所以才会存在这样的“阶级偏见”。只是作为对游戏依然懵懂的大学生，这种偏见是不存在的。现在做了这一行，更加觉得这种偏见实在是站不住脚。



用游戏原型说话：最初团队在游戏创意上陷入胶着，反复讨论都难以对游戏的设计达成一致。由于我利用业余时间在不断学习 Virtools（游戏引擎），以便为后面的开发做准备。在学习“物理系统”的时候，我自己做了一个开汽车的 Demo，为了自己测试方便，我实现了“自动铺路”的功能。直路开着不过瘾，我又给直路加入了转弯、沟壑以及跳板。最后，学到“重力”功能后，我试着加入了一个随时让重力归 0 的按键，结果发现“赛车浮空”的感觉特别好玩。在一次讨论过程中，这个游戏原型被队友看到，结果所有人都被吸引了过来，其中一人提议：“干脆咱们就做这个呗”，然后大家纷纷附议。后来，当我了解到了“游戏原型”以及“用原型取代设计文档”的概念后，我才理解当时为何一个无声的原型胜过大家几天时间的讨论。从那以后，我一直推崇原型迭代，竭力摒弃设计文档。







谈一谈两款影响至深的游戏

高鸣：《梦幻模拟战 2》、《新超级马里奥兄弟 DS》，这是对于我游戏开发影响最大的两款游戏。

《梦幻模拟战 2》奠定了我极度强烈的“骑士情节”。RPG 是我最喜欢的游戏类型，也玩过不少，但在剧情和人物塑造方面给我触动最大的还是这款 SLG。由于玩的是日文版，《梦幻模拟战 2》里面的剧情和人物我至今都是凭感觉来猜的，但即便如此，游戏里的青龙骑士团团长，依然给我留下了深刻的印象，我从他身上感受到骑士的道德以及忠诚。此后我一直对骑士这个职业青睐有加，不仅给自己的虚拟形象设计成了“水桶”骑士，做游戏的时候也经常用骑士作为主角。


■梦幻模拟战 2

而《新超级马里奥兄弟 DS》则让我重新认识到游戏可以做得多好玩——几乎每时每刻都充满了纯粹的乐趣，而且即使像我老婆这样很少玩游戏的人也能全身心投入其中。此后我便转职为任天堂脑残粉，把宫本茂和马里奥团队奉为神灵。因此，近期我的游戏设计理念和关卡设计思路，都深受任天堂的影响。



■新超级马里奥兄弟 DS

绘画、棒球——游戏之外的爱好

高鸣：除了游戏，棒球是我最大的爱好，大学报考清华除了要做游戏外，打棒球则是第二个原因。但由于自身心理素质较差，没能打出很好的成绩。而工作后玩的时间就更少了，哎，总之很遗憾。

大学期间我为棒球付出了很多，4 年后，它让我明白了“即便是很想做好、很想成功的一件事，也会因为自身能力和天赋的问题，导致无法取得预期的成绩”。所以，对于目前做游戏这件事，我不会持“傻傻的乐观态度”，如果未来不能取得我预期的成果，我可能依然会感到沮丧吧。





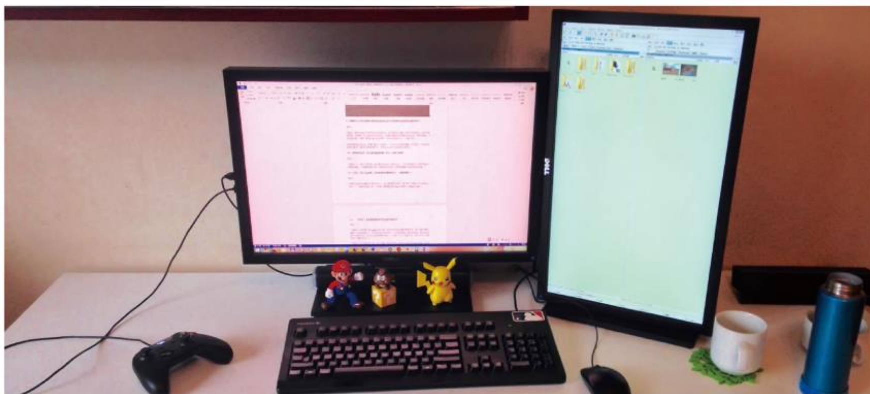
绘画这一嗜好在我的游戏作品中体现得较多，虽然目前的主要工作是开发和策划，但因为能画两笔，也爱画，所以游戏中的某些设计，其最初的概念可能是出自我之手，例如《蜡烛人》的主角形象。如果不是因为理科学得好，我当年绝对会走上“绘画之路”。

虽然没能取得很好的成绩，但我还是要向大家推荐棒球这项运动，即便没看过《Touch》、《H2》这些棒球漫画，仅仅是从一项运动的角度去看待，棒球依然是非常好玩、且极为适合亚洲人的团体运动项目。

工作环境，以及最爱的游戏机

高鸣：近期我玩游戏的时间主要用在了 3DS 上，其次是家里的 Wii U，最后是工作室的 PC（Steam 平台）。手机里虽然有一堆游戏但其实很少玩。

工作环境就像照片里展示的那样，简单却高效！工作桌上让我最得意的是 Cherry 键盘以及马里奥的玩偶。



个人代表作——《蜡烛人》

高鸣：《蜡烛人》虽然不是我投入精力最多的游戏（目前为止），但它所具备的一些素质确实令我很满意——形象鲜明的主角，独特的游戏体验，具有特殊魅力的低光游戏环境等等。

《蜡烛人》最初是一款 Ludum Dare 48 小时游戏开发挑战赛的参赛作品。那一届的比赛主题是“10 seconds”。“你只有 10 秒钟光明”——这就是蜡烛人最初的创意。赛后游戏获得了较高的评分，比我以往的成绩要好很多——主题 15 名，创意 26 名，总评 27 名，图像 30 名，趣味 40 名。

《蜡烛人》的优异成绩引起了我的注意，我决定动用工作室的力量对游戏加以完善，并发到了在线游戏平台 Kongregate.com 上。然后《蜡烛人》获得了一周的首页推荐，以及大量积极的玩家反馈和不错的评分。在更新了几个版本以后，我暂停了《蜡烛人》的开发，因为想不到一个好的背景故事，一个与蜡烛人这个独特形象相称的故事。

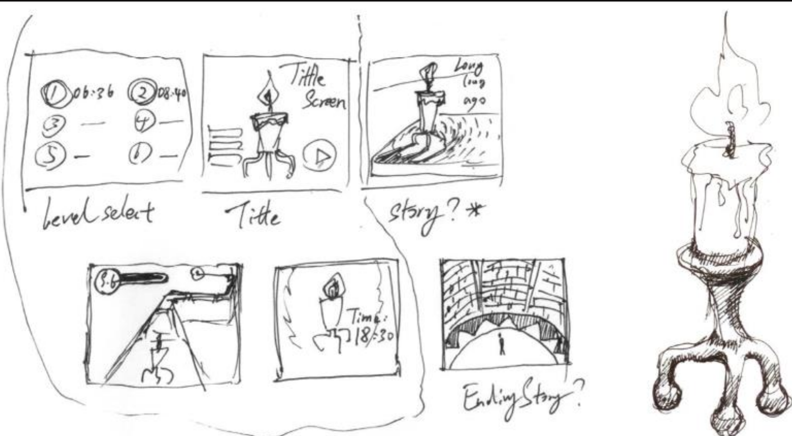
后来，ID@Xbox 计划在中国展开，我投了《蜡烛人》、《超时空快递》两款作品，后者是我们耗时大半年制作的手机游戏，然而它却没能击败开发总时间不超过 3 周的《蜡烛人》——意料之外，但也是情理之中，从那时我开始相信“好游戏会说话”。

在进入 ID@Xbox 之后，我们很快全身心投入到了《蜡烛人》Xbox One 版的开发工作中，而且在经过 1 个月的苦思冥想后终于为他找到了一个满意的故事。


▲《蜡烛人》Kongregate 版


▲《蜡烛人》LD 版


▲《蜡烛人》Xbox One 版



□《蜡烛人》草图

一路走来，《蜡烛人》始终都在尽力证明着自己的价值，我创造了它，但后面的故事则更像是《蜡烛人》在“推着我前进”，因此我也很佩服它。

《蜡烛人》的与众不同

高鸣：

《蜡烛人》的独特之处可以概括为：

1、扮演弱到极点的游戏主角：一根只能燃烧 10 秒的蜡烛

2、挑战由光与影构成的独特陷阱、谜题

3、体验令人惴惴不安的昏暗游戏氛围

4、经历一段极具现实意义的幻想故事

我竭力避免将《蜡烛人》做成一款“关了灯的 Platformer”，归根结底，蜡烛人并不是那种“颠覆性”的创意，我只是希望基于“蜡烛人”这个独特的形象，充分挖掘它的独特价值——玩法、画面、情节，我觉得这是“蜡烛人”最好的归宿——不如烟花般璀璨，但求为玩家带来一些不一样的体验。

从上海的IndiePlay到旧金山GDC 2016

高鸣：入围 IndiePlay 让我有机会见到很多中国独立游戏圈中的同伴，有一种“找到组织”的归属感。我是一个非常不爱社交的人，但这不代表我不关注其他独立游戏人。入围多少怀有对获奖的期待（然而并没有……），但其实我去 IndiePlay 就是冲着和大家聚一聚，虽然面对很多开发者我都止步在“远观”而没有进行交流，但对我而言已经足够。



在参加今年 GDC 上 Xbox 的展出之前，我首先参观了 GDC 头一天的展览，有满载独立游戏的 IGF Pavilion、GDC Play，也有商家云集的 Expo。最深的感触是一种“回家”的温暖感觉——参加 GDC 的人以游戏开发者居多，站在熙熙攘攘的人群中，虽然陌生的语言使我难以彻底融入他们的对话之中，但依然有一种身为游戏开发者彼此惺惺相惜的感觉存在。在国内虽然参加过 ChinaJoy 这类大型游戏展，但那是面向游戏玩家而进行的展示，而像 GDC 这样穿梭在国际开发者之间还真是头一次。我能从大家的言

语和表情中感受到那份对游戏的热情，渺小的我身处其中被这种氛围包围，真是感慨万千。

Xbox 展览期间，《蜡烛人》与其他 20 余款游戏一并展出，接受媒体和其他开发者的检阅。看到其他非常出色的游戏作品时，心情是非常忐忑的。虽然我认为《蜡烛人》有他独特的价值和吸引人的特点，但不得不承认的是，同期展览的其他国际开发者的作品在游戏开发技能方面比我这个国内团队要成熟专业得多。游戏的创作需要创意和灵感，但也需要扎实的手艺来让天马行空的想法落地，而我的感触是与他们在手艺方面的差距是巨大且全方位的。国外游戏发展的历史更长、游戏市场的成熟度更高、开发者社群的活跃度、游戏职业教育的专业度也都远远领先于国内，再加上我们自身有限的游戏开发经历，都是造成这种差距的客观原因。然而残酷的现实就是，目前我们中国人的独立游戏惟有放在世界市场中与其他开发者同台竞技，才有可能获得足够的收入维持生计，这样巨大的差距与必须追赶的迫切性，让





我不禁想起历史教科书中提到的“两弹一星计划”或者“赶英超美”的论调。

后面几天的展览，我得空也参观了 GDC Expo 区域，看到了《超级幻影猫》、《你的玩具》、《鲤》、《汐》等中国独立游戏的身影，加上我们的游戏《蜡烛人》，据说这是中国独立游戏人在 GDC 上参展规模最大的一次。想必对外国开发者和媒体而言，近几年中国的游戏市场也绝对是不容小觑的，然而“中国的原创游戏”这样一个概念，他们恐怕会觉得很新鲜也很陌生——“中国制造”还是“中国创造”，这样一个令国人念念不忘的话题终于还是轮到了游戏圈。一方面我深深地为自己可以与其他中国独立游戏开发者一起为“中国创造”的原创游戏在世界舞台上发声而感到自豪，另一方面，我也隐隐感觉到：“中国创造”虽然令国人兴奋和自豪，但在国际舞台上，恐怕也只能作为短期的宣传噱头，最终还是要靠游戏本身的品质来说话——这是一种兼具压力和兴奋的奇妙感受。

对各种体验雷同的端游、页游、手游的看法

高鸣：我觉得这是“一个阶段”，游戏市场走向成熟无法逾越的阶段。我比较乐观，至少很多开发者通过游戏挣到钱了，游戏市场也越来越大了，游戏不再那么妖魔化。而玩家总归会逐渐“成熟”起来的。

给大家推荐几款自己喜欢的游戏

高鸣：

《超级马里奥 3D 世界》 Wii U
《梦幻模拟战 2》 MD
《皇家骑士团 2》 SFC
《异域镇魂曲》 PC
《幽游白书》 MD

给心怀游戏梦的朋友们一些建议

高鸣：因为工作关系我有机会和几位怀有独立游戏梦想的“新人”谈过，谈话中我不断在泼冷水，告诉他们做独立游戏有多难，在中国做独立游戏有多难，我摆事实、讲道理向他们深入浅出地传达：“在中国做独立游戏难上加难”这一理念。然而他们并不听，还是去做独立游戏了。

所以，“真的”想做独立游戏的人不会怕难，而对于这些下定决心的人，我能给出的建议就是：认清现实的困难，做好失败的准备，然后奋不顾身地扑向你所挚爱的事业，坚持到成功那一天。



Epic 4.0
——引擎巨头的四次重生

PART 1：史诗三巨头

“在我们的婚礼上，我拿到了一张有我们三人一起出镜的照片。那可能是我们在一起共事时最后的喝彩。”

在这张照片上，是四张笑容满面的脸，他们都圆睁着双眼，正对着镜头，开心地笑着。

合影中的四人分别是：马克·瑞恩，Epic Games 的联合创始人，他从左侧挤入镜头，一副由衷开心的表情挂在他当时仍显年轻的脸庞上。蒂姆·斯威尼，Epic Games 的 1 号员工兼联合创始人，他从右侧进入镜头，低着头咧嘴笑着。在这两个创始人中间的是克里夫·布莱辛斯基，他的手搭在自己新婚妻子 Lauren 的肩膀上，脸上挂着幸福的笑容。

“这张照片就是在我们转型之前拍摄的，”克里夫说。

2012 年 8 月 4 日，在那个婚礼拍照区里，捕捉到了这么一张宁静、充满人情味的时刻。那时整个Epic正在经历一场巨大的转型风暴。

就在那之前的一个月，腾讯收购了 Epic 大约 40% 的股份。几个月后，克里夫以及其他多位重要成员相继离开了 Epic，他们或者选择创业，或者寻找其他更适合自己的去处。

蒂姆·斯威尼说，这是 Epic 创立 25 年来最大的一次变化——Epic 4.0 的时代正在到来。

转型后的 Epic Games，正在将触角伸向更广阔的领域，克里夫称之为“技术领域的九头蛇”。

游戏与引擎技术是过去 Epic Games 的两大业务。而现在不可避免的是要在 VR 领域发力，Epic 已将该技术领域作为公司未来发展的重要组成部分。在商业模式上，Epic 也进行了大胆的改革，首先是将引擎技术免费提供。其次是开始进入电影与电视领域，将虚幻引擎变成影视特效开发引擎。因为如今的虚幻引擎已经足以做到乱真的地步，完全可以满足影视特效的需要，而且在 3D 和 VR 方面有自己的独特优势。此外 Epic 还向更广的领域拓展，包括与 NASA 合作，将其技术应用于太空领域。Epic 还将其引擎用于迪士尼主题乐园的设计。

如今，在 Epic 4.0 启动 4 年后，这家公司终于准备好向大家解释他们如何从《战争机器》的 Epic 转型为无所不能的 Epic……



●再次进化

既然是 Epic 4.0，当然意味着，在此之前已经历了三个版本的进化。

蒂姆·斯威尼说，一家游戏公司能生存这么久，必定是善于改变的。他估计，如果 Epic Games 不改变的话，至少已经死了三次。对于进化的渴望，以及对虚幻引擎的持续支持，一次又一次地拯救了这家公司。

正如斯威尼所说，Epic Games 不断转型是因其有敏锐的商业嗅觉，以及对财务的重视。而其他了解内情的人会告诉你，这家北卡罗来纳工作室能生存至今，靠的就是斯威尼的高瞻远瞩。

“不知道你有没有听过这个故事，蒂姆对于 Epic 1.0、Epic 2.0，3.0，以及现在的 4.0 都有着明确的定义。”Epic 总裁保罗·梅根说。

每个版本的 Epic 代表了该公司的一个新时代，每个时代都有一个侧重点，一个主要合作企业，以及一种产品开发手法。

Epic 的 25 年历史上也有过多次失败。早期 Epic 曾尝试过做发行业务，比如代理发行了 Safari Software 开发的游戏。Epic 还与 EA、Midway 等同时代的其他公司有过深入合作，不过最成功的还是后来与微软的合作。

1997 年，《救世魔神》开发商硅骑士起诉 Epic，控诉其将虚幻引擎 3 的授权收入用于开发《战争机器》，而没有持续对该引擎本身进行改良、更好地服务于那些付费的开发商们。2014 年，这场有些无理取闹的指控以 Epic 胜诉告终。不仅如此，Epic 还反诉硅骑士违约、侵犯版权以及泄漏商业机密。Epic 一度被判决获得 900 万美元的赔偿，不过后来被联邦上诉法院推翻。

有时候 Epic 的转型用力过猛，以至于造成了一些严重的后果。

例如 Big Huge Games 是由布莱恩·雷诺斯、蒂姆·崔恩、大卫·因斯克、杰森·科尔曼创办于 2000 年的开发团队，并在 2008 年被 THQ 收购。THQ 破产后，38 Studios 接手了该团队。2014 年 5 月，业绩不佳自身难保的 38 Studios 只能进行了大规模裁员。Epic Games 在不到一个月的时间里迅速接手，将该


■蒂姆·斯威尼

团队整改后成立了 Epic 巴尔的摩，之后更名为 Impossible 工作室，但也在之后不到 6 个月就将其关闭。

前 Impossible 员工们拒绝评论在 Epic 旗下的这 6 个月灰色时期。据知情人士透露，如果透露这几个月的内情，就违反了员工们与 Epic 之间的“分手协议”，其中有一个条款是“不得妄议公司”。Epic 曾一度让 Impossible 工作室制作一款《无尽之剑》的迷宫游戏，其原案是在一次游戏策划大赛中脱颖而出的方案。但项目刚开没多久就被取消了。斯威尼说：“我们之间并不合适，他们都很出色，只是我们的合作就是行不通。”

斯威尼认为最主要的原因是时机不对。Epic 需要迅速做出决策，在团队被解散所有人各奔东西之前将其收入麾下，所以在没有评估该团队是否能适应 Epic 企业文化的前提下就匆匆做出将其收购的决定。

还有另外一个原因就是 Epic 4.0 的转型。

“这一切都是相互关联的。”斯威尼说。

●被迫转型

斯威尼对于“Epic 一直都有清晰的公司发展计划”这种说法嗤之以鼻，但他本人对于公司以及整个产业的未来走势确实有自己的见解，“现在回过头来看，这大概就是一种商业计划吧。”

斯威尼坦然承认，Epic 能够以独立公司的身分不断转型并生存至今，主要原因并非是一直在引领创新，而是在追逐金钱。“每次转型时，我们都意识到现有的商业模式走到了尽头，已不再适应游戏产业。”

Epic Games 最早是做共享软件，盈利靠的是用户打赏，通过邮递将游戏寄给用户，在古老的 BBS 上做宣传。因为在当时也就只有这种机会，“那是当时我惟一能赚到钱的方式，”斯威尼说。

90 年代末，Epic 的员工数量从 15 人增加到 25 人，公司必须做更大型的游戏才能养活更多人。于是 Epic 开始开发“有可观预算的 PC 大作”，“每一款游戏需要卖到一两百万套”。所以 Epic 必须与大型发行商合作，才能将销售渠道铺得更大。

“这个时代随着 PC 盗版游戏的泛滥而结束，做单机游戏变得无利可图。当时我们曾经估算过，每卖出一套游戏，至少有 4 套盗版在流通。”

于是 Epic 只能再次转型，这次是转向家用机市场，选择微软成为其独家发行商。《战争机器》获得了巨大成功，所有参与者都尝到了甜头。“一代《战争机器》的开发成本是 1200 万美元，收入超过了 1 亿美元。利润非常可观。”

但是随着家用机游戏开发成本的持续攀升，利润率也随之不断下降。“到最后，《战争机器 3》



■“《战争机器》系列”对 Epic Games 意义深远。

★ Epic 1.0

●1991–1997

联合创始人蒂姆·斯威尼说，Epic 经历了 4 个时代。Epic 1.0 是 Epic 之前的 Epic。一家叫做 Potomac Computer Systems 的公司。当时斯威尼就在自己家里办公，把游戏碟塞到信封里，寄给那些慷慨汇款给他们的玩家。在这个时代，Epic 已经有两个顶尖人才加盟：联合创始人马克·瑞恩和 17 岁的天才少年克里夫。

●1991

初创

Potomac Computer Systems 成立，第一款游戏叫做 ZZT。



●1992

MegaGames

Potomac Computer Systems 更名为 Epic MegaGames，以共享软件方式推出的游戏包括《Epic 弹珠》、《丛林的吉尔》、《肯的迷宫》等。



●1994

Jazz Jackrabbit 发售

由克里夫和亚德里安·布鲁斯开发的这款游戏是 PC 上最早的横版卷轴平台动作游戏之一，当时在技术上具有突破性的重大意义，这也是克里夫的早期成名作。



的开发成本大概是一代的四、五倍，利润一降再降。我们算过，如果我们开发《战争机器 4》，预算可能要超过 1 亿美元，如果能取得巨大成功的话我们也许可以回本。而一旦有任何闪失我们就要破产了。"

"所以这逼着我们再次改变商业模式。"

推动这次转型的不止是《战争机器 4》，在开发《战争机器 审判》时就已经出现了苗头。

《战争机器 审判》发售后，很多忠实玩家把 Epic Games 做的所有多人关卡都喷了一遍。根据玩家们的反馈，Epic Games 总结出一长串的问题，这使得他们对于如今的多人游戏设计理念有了崭新的认识。于是他们制定了一个新内容开发计划，准备就此开发一款新作，就像过去在做《虚幻竞技场》时一样。Epic 带着这个完整的计划找到微软，但是却遭到拒绝。

"我们并不是找他们要钱，但是作为我们的发行商以及 Xbox 的硬件商，这并不符合他们的商业计划，所以他们拒绝了。这让我清晰地认识到被发行商左右的风险，让他们挡在开发商与玩家之间，对于游戏的开发以及与玩家之间的沟通，将会是具有破坏性的。"

就在那时，Epic 发现他们自己的一个新项目，一款原本打算作为小型独立游戏推出的叫做《Fortnite》的作品，也许可以在这个免费游戏的时代混得风生水起。这一切让 Epic 下定决心进行变革。斯威尼说："我们越来越认识到，旧模式已经行不通了，而新商业模式越来越像是正确的方向。"

●白骑士

斯威尼认为，这种新商业模式有几种不同的存在形式，一个是 Valve 那种数字发行平台，一个是类似于 Steam "抢先体验"的那种游戏发行方式，还有就是《英雄联盟》那种不断进化的、将游戏作为服务平台。"我面临这样的问题：我们的公司该何去何从？我们是否应该与发行商签定未来新世代的发行协议？在《战争机器 3》发售后没多久我们就放弃了这种想法。"

Epic 发现，这些年来真正的现象级游戏，都不是那种零售的商业大作，而是在发售后不断自我进化的过程中成长为现象级大作，从《我的世界》到《英雄联盟》莫不如是。斯威尼认为，这才是 Epic 应该选择的道路。与此同时，Epic 应该从专注于一个主机平台成长为多平台全方位发展，具有自我发行能力的公司。

要实现这次转型，Epic 需要钱和时间。



▲联手腾讯之前，Epic 已经有了二十多年的历史。

"所以我们做了一些很疯狂的事，"斯威尼说。"在 Epic 历史上第一次，我们引进了外部投资者，腾讯，他们不仅提供了资金，也提供了许多有用的建议。"

2012 年，腾讯以 3.3 亿美元收购了 Epic 公司 48% 的流通股，即 Epic 总股份的 4 成左右。与此同时，腾讯获得了 Epic 董事局 7 个席位中的两个。不过斯威尼表示这对他们的游戏以及团队没有实质性影响。

"Epic Games 是一家股份公司，自然需要由董事成员做出重大财务决策，但他们并不参与游戏的设计与开发。我们公司发展了 25 年，现在这么做是时机所需。我们认为这也是让 Epic 在本世代屹立不倒必须进行的转型。过去我们与微软签定了发行协议，让我们有了公司运作数年所需的资金，而腾讯的加入也是同样的作用，让我们能够做出重大转型，不用担心钱的问题。"

斯威尼认为，在网络游戏领域，腾讯是世界第一。同时腾讯也是中国第一游戏发行商，世界第三大互联网公司。"他们并非游戏开发商，他们的专业性在于如何进行网游的大规模运营，以及如何真正留住玩家，我们发现他们的价值观和我们很像，我们可以从他们身上学到很多。"

回顾过去 25 年，斯威尼说每次转型都有一个共通点："我们每次都是寻找一个合作伙伴，帮助我们实现只靠 Epic 无法实现的目标。"

Epic 2.0 时代他们靠的是 GT Interactive，在 3.0 时代是微软，而这次 Epic 的白骑士是腾讯。"腾讯不仅是我们的发行商，也是我们的投资者，更是我们在中国的发行商。"

PART 2：改革的阵痛



■克里夫·布莱辛斯基

2012 年的一个夏夜，在北卡罗来纳的海滩散步归来后，克里夫突然对商业零售大作的开发流程感到厌烦。他已经厌倦了游戏业，而且这些年来攒的钱足够他很好地过下半辈子，于是他决定离开 Epic。

"我本来想重新续约，但我们无法达成一致意见。后来就发生了很多让人厌烦的事。我对游戏开发流程感到筋疲力尽，我觉得自己该退休了。"克里夫说。从 17 岁就开始在 Epic 工作的克里夫真的退休了。他在北卡罗来纳海边的海景别墅里度过了一段宁静的时光。他仍然热爱游戏研发，但这份工作给他的乐趣越来越少。

"有一天蒂姆·斯威尼给我打了个电话，说我们要谈谈，"克里夫说。"我说我就在沙滩边上，他说他也在那。"斯威尼来了，不是以老板的身分到来，而是作为多年的好友来拜访。克里夫说："他一直是我的一个老大哥，我们经常夜里在沙滩上散步。他跟我说 Epic 未来的计划，希望我回去工作。"克里夫没有领情，第二天一觉醒来，他就开始写辞职信。

Epic Games 就像一只凤凰，总是靠自我涅盘实现自己的重生，在每一次的自我改造之后变得越来越庞大。但在最近的这一次涅盘后，他显得有些步履蹒跚。克里夫说，钱的问题当然也是他最终决定离开的原因之一。"我卖掉了一些股份，得到了很多钱，"他说。另一方面，自己在游戏开发方面已经筋疲力尽，同时他意识到传统包装零售游戏将让位于"线上产品"。所以他决定离去。

最初，他是打算直接退休。

在退休期间，他用很多时间来看书。他和新过门的妻子一起环球旅行，享受二人世界。但他无法完全摆脱游戏。他仍然会去游戏开发者大会，他开始怀念手头上有开发项目的时光。"就像 Lady Gaga 所说，我怀念掌声。我想念人们说对我的游戏有多么热爱。当然我也爱钱，不过掌声才是最鼓舞人心的东西。"克里夫这才意识到"游戏已经融入我的血液"。大约一年半之后，克里夫再次出山，他成立了自己的工作室 Boss Key Productions，地点就在 Epic 北卡罗来纳总部的附近。

在Epic当了多年总裁的迈克·凯普斯也选择了退休——与失望及疲惫无关，他只想多花时间照顾刚出生的孩子。《战争机器》执行制作人罗德·弗古森也选择离去，他先是跳槽到Irrational Games，帮助肯·列文的团队完成了《生化奇兵 无限》，最后又来到微软为《战争机器》成立的新工作室。与弗古森同一个月离职的还有亚德里安·凯米拉兹。2012年初Epic收购了他的工作室People Can Fly，他随之成为Epic高管，他说之所以离去，是因为Epic的未来发展方向与自己的理念不符。

“我们刚离职的时候不能讨论关于未来发展方向的细节，但现在这已经不是秘密了——就像《Paragon》和《Fortnite》。我们对这种游戏没有兴趣，所以不想参与。我们并不是说Epic选择的方向是错的，是否正确最终会由时间来证明。只是这些东西无法让我们感到兴奋。”

凯米拉兹说，Epic不再需要外部工作室去开发那种成本高昂的剧情向单机游戏，这与他的计划不一致。“解决问题的办法很简单：我们只要挥挥手告别彼此。”

凯米拉兹离职后，他和几个同事一起成立了新工作室：The Astronauts。2015年，People Can Fly剩余的团队成员也脱离了Epic，成为一家独立工作室，不过仍然会为Epic做外包工作。

斯威尼说，Epic最初与People Can Fly合作是因为对他们开发的《Painkiller》系列印象深刻，所以找他们帮忙开发了几款《战争机器》。之后在2011年由他们负责开发了充满爽快感的动作射击游戏《子弹风暴》。2012年Epic将该团队收购，并加入来自多个其他团队的成员，共同开发《Fortnite》。


■迈克·凯普斯



■亚德里安·凯米拉兹


■克里夫·斯威尼和迈克·凯普斯曾经共事时的合影。

★ Epic 2.0

●1998-2005

Epic 2.0是Epic MegaGames和Epic Games的时代，这段时间公司员工数量从15人增加到25人，开始需要筹备大量资金开发真正的大作。这段时期Epic的发行商是GT Interactive。这也是PC游戏强势增长的时期，这一时期其代表作是“《虚幻》系列”，并且开始从事虚幻引擎的授权业务。

●1998

《虚幻》发售

Epic MegaGames推出了与Digital Extremes合作开发、GT Interactive发行的3D FPS游戏《虚幻》，随着该作的发售，虚幻引擎开始对外授权。



●1999

Epic MegaGames更名为Epic Games

在公司更名的同时，总部搬到了北卡罗来纳州州加里市。



●1999

《虚幻竞技场》发售

同样是与Digital Extremes合作开发、GT Interactive发行，内容上开始围绕多人游戏，最多可以16人PVP。



"他们做的非常好，但他们更想做那种传统大作。在这方面我们意见不一，所以他们希望能够分出去，这样也好。"斯威尼说。

凯米拉兹对于后面的结果非常满意，"在10年有血、有汗、有泪的努力工作后离开了People Can Fly，在The Astronauts工作了3年后，发现100%为自己工作的效果明显更好。我们知道为Epic工作的5年是宝贵的一课，从质量标准到商业经营方面都是。带着这些经验与知识去开办新工作室是很美妙的事，虽然这个过程相当艰难。但我们打造了《伊森·卡特的失踪》，不仅这个过程很令人满足，也为我们赚到了可以花几年的钱。"

还有一些人明确表示，Epic转型到Epic 4.0让他们再也不想在那里工作。

李裴瑞在Epic工作了十年半，参加了《战争机器》整个三部曲的开发，还有多款《虚幻竞技场》。2012年初，在晋升为主策划之后，他与另外5名员工选择离职，成立了新工作室Bitmonster。

"我们有很高的商业目标，但我们每个人都是因为不同的个人原因而离开。我本人是因为感觉到自己无法有更大的创作决策空间，而这种创作空间对我的职业生涯来说是最重要的。"李裴瑞说。

"另外一个重要原因是公司规模。我十几年前刚进Epic的时候，总共只有17人，我们离职的时候已经有200人了。那种亲密大家庭、大家彼此熟识的感觉已随着公司一波又一波地大招聘及并购而不复存在。"

随着公司人员的增加，管理层的人数也在增加，李裴瑞认为这完全改变了Epic的整个游戏创作过程。"并不是说一切都朝着坏的方向发展，只是过去两年的工作环境已与往年大不相同。Epic成为了一家'真正的公司'，而不是一群狂热的开发者。从根本上来说这也没错，看各人的看法了。"



■马克·瑞恩也是Epic的重要创始人之一。

员工数量的增加，意味着Epic需要更稳妥的经营策略，尽可能降低风险。"从他们的位置来说，免费游戏是有意义的，"裴瑞说。"潜在利润可能更高，支撑这么大的公司也需要更高的收入。传统AAA大作并不安全，每个月要给全球500多人发工资，烧钱的速度是很夸张的。"

李裴瑞对于Epic仍然给予很高的评价，"那里有大把的人才，蒂姆和马克都精明的很。Epic是一家能从屁股里拉出奇迹的公司，而且一次又一次地发生。但如今的业界再也不像id、Epic等当初创业之时，那种袖珍工作室不复存在。我不知道为什么会这样，但这很令人难过，就像整个游戏文化失去了一些特别的东西。不过，很高兴我曾经参与过。"

回顾2012年，斯威尼从来没怀疑过当初的决定，只是没想到会产生那么大的影响。"我认为我们的策略是对的，只是希望当初能做的更好，留住那些人。他们做的决定关系到他们的未来，也希望那些决定对他们来说是正确的。我完全理解并表示尊重。"

斯威尼还记得那天晚上与克里夫在沙滩上的散步。

"我想起了当年的克里夫。他在Epic工作了20年，当年只有17岁，这在加州可能已经违反了儿童劳动法。"

"我很感激他和迈克·凯普斯，以及其他人在这里所做的一切。"

PART 3：联机时代

Epic可能再也不会推出像《战争机器》《子弹风暴》那样以单人战役模式为主的游戏，在斯威尼看来，今后只有少数几家大发行商能继续开发和发行这种游戏。

"这种游戏的巨大投资逼着开发商只能与大发行商合作才能成功，这似乎是不可避免的。"

Epic认为，未来动视暴雪、育碧、EA等公司要么做小型创意游戏，要么做大型在线游戏。Epic的未来将围绕三款游戏：生存游戏《Fortnite》、射击游戏《虚幻竞技场》以及MOBA游戏《Paragon》，全部都以网络多人模式为主。这些游戏就是Epic 4.0时代的缩影。

"当然我们能够同时支撑三四款游戏，还有更大的游戏。同时我们也会有很多的小游戏。"斯威尼说。

过去几十年来，每个新版本的Epic都有一个标志性的大作。第一个阶段是斯威尼的角色扮演及游戏创作实验《ZZT》。1998年的Epic 2.0是《虚幻》。2006年的Epic 3.0则是《战争机器》。这款游戏原本只是一个小团队孵化的小项目，原本设定于虚幻世界观，叫做《虚幻战争》。最初是FPS，后来变成了TPS，世界观完全改变，整个开发过程也经历了三年半，与当年的《虚幻》一样。

● Paragon

《Fortnite》开启了Epic的新时代，但真正能代表Epic 4.0的将会是《Paragon》。"它非常清晰地描绘了Epic的价值。不像零售时代，游戏是先由神授意，再由Epic传递给玩家。现在开发团队是不断倾听玩家的意见，游戏可以说是与他们一起开发的、"

2012年，刚刚在Infinity Ward呕心沥血做了两年《使命召唤》的约翰·瓦斯吉克加入了Epic成为制作人。在Epic工作了14年的史蒂夫·斯博威尔和他促膝长谈，一款新作的构思慢慢成形。Epic将开发一款全新的游戏，其惟一规则是以绝对好玩的多人模式为核心。他们讨论了《DOTA》、《英雄联盟》和其他多人游戏。然后他们先成立了一个小团队，花了一年时间进行初期开发。

"那一整年的时间我们就不断构思各种游戏创意，融入形形色色的系统。我过去从来没有机会这么做。通常是花那么几个月的时间筹备，然后就一定要开始做游戏了。在这里我们可以花更多的时间去实验更多的东西。"瓦斯吉克说。

每天晚上，开发团队成员就聚在一起讨论他们玩的各种游戏，讲他们所做的实验。他们发现那种传统的、围绕剧情发展的游戏，每个人玩起来都差不多。而像MOBA那种游戏，强调的是玩家之间的交互，每个人都能有不同的理解与体验。于是大家的关注点开始转向MOBA。为什么MOBA会这么成功？如果Epic做MOBA，能够实现怎样的突破？

"我们知道我们是做动作游戏起家的，而MOBA是俯视视点，虽然也是动作类，但并非完全围绕角色。于是我们决定，'试试将视角往下拉如何？'"如今担任《Paragon》创意总监的斯博威尔说。

于是就变成了一款将第三人称视点动作游戏与MOBA结合的作品，玩家就像在操作过场动画。早期的玩家反映虽然大部分是积极的，但也质疑这和目前泛滥的其他MOBA游戏有什么本质区别，还有以卡牌系统进行英雄升级是否行得通。



在 Epic 内部，关于这款游戏最为关注的并非画面，甚至不是玩法，而是其将如何发行。《Paragon》是一款免费游戏，在开发完成之前就会向玩家发布。开发团队不会像过去那样等到游戏的方方面面都做好润色之后，才作为零售游戏推出。而是会在发售后逐步改进完善。在此过程中与玩家之间的沟通至关重要。

《Paragon》在去年底开始上线测试，玩家玩到的版本与工作室内开发的版本只差了三天。“我们从《战争机器》时代就知道，玩家们比开发者们打得好得多。”瓦斯吉克说。“另外一点是，我们知道玩家们怎么去玩这款游戏是我们无法预知的。”

根据《战争机器》的经验，对于线上游戏，无论内部测试时多么平衡，当涌入大批玩家后仍然会发现无数的问题。《战争机器》发售后第一个周末的数据表明，80% 的杀敌数是由同一种武器造成的，表明显然存在平衡性问题。

“我们知道团队再大也没有玩家人多。所以我们决定越早和他们沟通越好。这就表示很多功能在还没有做完的时候就要启动，如果玩家们发现不需要这些功能，后面就不用做了。这样我们节省了很多时间，而他们也有投入感，这是很好的合作。”

对于 Epci 的开发者们，要适应这种新开发机制并不容易。很多人都是在 Epic 工作多年，一直做的都是《战争机器》那样的游戏，已经习惯了在台面下连续工作三年，全部做好之后才面向玩家发布。将还存在诸多问题的半成品早早提供给玩家，让很多开发者难以适应。而且这也意味着游戏永远没有“完成”的一天，因为要不断改进以及增加新内容。不过这也为开发者们的创意实验创造了机会，让他们能很快验证新想法，以及进行内容替换。

与《英雄联盟》等 F2P 一样，《Paragon》主要通过皮肤和英雄收费。《英雄联盟》有超过 120 名英雄，相比之下《Paragon》还有很大的成长空间与盈利机会。

● Fortnite

相比《Paragon》，《Fortnite》项目启动的更早。这款生存动作游戏开发至今已超过 4 年，但根据目前的计划，它将会在《Paragon》之后上线。

“我们后来才发现，在游戏设计上《Paragon》比《Fortnite》容易，因为有成熟的玩法规则。”

《Fortnite》原本是为 XBLA 开发的一款小游戏，但 Epic 很快发现，这款游戏实际上大有可为，能够成为一款可不断进化的网游。如今他的市场目标是与《命运》、《全境封锁》等游戏相同的玩家群体，斯威尼说本作实际上是相同的品类，也就是单人部分与大型多人在线无缝接合。

《Fortnite》的主策划达伦·萨克从事该项目四年，他说这是一个实验项目，随着 Epic 网络野心的膨胀，游戏规模也随之膨胀。现在 Epic 的目标是定义一种新的游戏类型，这是有“深度 RPG 要素”的动作建造类游戏。随着游戏的不断成长与变化，现在开发者们也很难描述它究竟是怎样的游戏。

“在建造方面，我们的定义是快速、有趣、简单而有创意。我们还需要强大的动作要素，可以射击、肉搏，有华丽的 3D 场景。如果你是喜欢 RPG 的玩家，我们将其融入到塔防玩法中。另外他还有程序生成的世界。”

至于游戏的盈利模式，萨克透露说会比较类似于《炉石传说》，玩家可以购买卡牌，在游戏过程中可以赚到虚拟货币。



★ Epic 3.0

●2006-2011

在 Epic 3.0 时代，其业务重心从 PC 转向家用机，以 X360 独占大作《战争机器》为起点，这款游戏也成为了 Epic Games 的代表作品。同时虚幻引擎成为家用机市场上的重要引擎。

●2006

《战争机器》发售

Epic 推出了《战争机器》三部曲，由微软发行，成为拉动 X360 主机销量的重点大作。



●2010

《无尽之剑》发售

Chair Entertainment 推出了活用手机操作方式的 iOS 游戏《无尽之剑》，成为当时画面最强的手游，直逼同时期的家用机大作。该系列收入超过 2300 万美元。



●2011

《子弹风暴》发售

由 Epic Games 收购的 People Can Fly 工作室开发，EA 发行，《子弹风暴》是一款极具爽快感的游戏。之后该作团队还开发了《战争机器 审判》。



●2011

《Fortnite》公布

Epic Games 公布其再次转型之作，多人生存游戏《Fortnite》。这是一款具有强烈网游意识的作品。

●虚幻竞技场

不仅是《Paragon》和《Fortnite》这两个全新 IP，Epic 的老 IP 也会有质的变化。过去的《虚幻》系列都是包装零售游戏，而最新作将会像《Paragon》一样在未完成状态就发布，通过不断吸收玩家的反馈持续改进。

Epic 在 2014 年 5 月 2 日就预告了《虚幻竞技场》新作，之后一个星期该作才正式开始开发。Epic 为其成立了一个 12 人的团队，定期进行更新，并且提供了两个版本。一个是在 Epic 的游戏启动器上推出，玩家可以免费玩。另一个版本在 GitHub 发布，玩家可以玩正在开发中的开发者版本。

《虚幻竞技场》开始制作时只有一个 6 人团队。《Paragon》和《Fortnite》都有 50 到 100 人的内部质量保证（QA）团队进行游戏评测与更新，而《虚幻竞技场》只有 3 人。

“我们的玩家就是我们的 QA 团队，我们的玩家就是我们的开发团队。”制作人布朗说。“玩家可以和我们的开发者一样玩正在制作的内容，并不断给予反馈。他们不会把这当成一个已经发售的游戏，会给予非常实用的反馈，并且会很快看到我们做出修改。”

目前《虚幻竞技场》还没有完成 alpha 版本，包括地图、武器、角色等都并不完善，比赛匹配系统也没有完成，运行情况并不稳定。但开发团队并不着急。在商业模式方面，除了可以预见的皮肤收费外，Epic 还希望通过本作带动 Epic 游戏启动器的用户量，目前该启动器已经包含了《Fortnite》、《Paragon》和《虚幻竞技场》，今后他们的所有游戏都会通过该启动器发行，就像暴雪的战网启动器一样。Epic 希望以此形成一个属于 Epic Games 的玩家社区，各个游戏的玩家们互相影响，能够为不同游戏带来新的用户。

PART 4：引擎革命

2015 年，Epic 的一个决定震惊了业界——超人气的虚幻引擎将取消月费，所有人都可以免费使用该引擎来开发内容，无论是业余爱好者、科学家、建筑师还是游戏开发者。

这是一场赌博，同时也是顺应时势而为。虚幻引擎的主要竞争对手 Unity 已经大幅降低价格，CryEngine 也采取了免费模式。2014 年 Epic 大幅降低了虚幻引擎的授权费、采取相对低廉的月费模式之后，用户直线上升，结果收入大幅增加。斯威尼说：“去年是我们有史以来在引擎收入上最好的一年，利润明显增加。”

“所有下载引擎的用户都是按照标准授权模式，也就是 5% 的授权金。不过具体还可以与我们谈，如果你是开发大项目，我们可以专门制定新的合作条款，一般是可以降低授权金比例，同时支付一定的订金。”

在 Epic 采取免费模式之前，Unity 已经先行提供了功能有限的免费版。之后 Unity 引擎干脆向项目规模 10 万美元以下的开发者完全免费开放。

虚幻引擎的免费决定是大胆的，毕竟多年来这才是 Epic 稳定经营的主心骨。斯威尼说：“如果我们没有这个引擎，可能早就死了，已经死了三次了。”

Epic 的逻辑是在开发游戏的过程中不断完善配套引擎，然后推出新版本引擎，使其能用于开发更好的游戏。对 Epic 来说，开发游戏与发展技术从来就是同步进行的。

●独立革命

幸运的是，Epic 发现开发所有人都能免费下载的 3D 引擎也为他们带来了很多新的机会，其中有不少是之前没有想到的。过去虚幻系列引擎主要是用来开发 AAA 大作，而如今随着独立游戏的兴起，以及虚幻引擎的免费，很多独立游戏开始使用虚幻引擎开发。这些开发者不乏 AAA 项目经历，他们用起虚幻引擎来得心应手，因而出现了不少品质出众的独立大作。

以 Steam 上大热门的《方舟 生存进化》为例，这款恐龙生存游戏的开发商使用虚幻引擎只用了 9 个月就开发了一个抢先体验版本。该作让他们赚得盆满钵满，而由于超过一定销售额后 Epic 也能按比例获得授权金，因此 Epic 也从中赚了不少。

虽然 Epic 早就知道放开授权后会有一些独立开发商使用虚幻引擎来做游戏，但没有料到会获得那样大的成功。“《方舟》的成功简直是现象级的，而这并非惟一案例，同样使用虚幻引擎的《火箭联盟》也获得了巨大成功。Psyonix 是我们认识多年的开发商，他们本来深陷困境，只有很短的时间来开发游戏，来偿还他们的债务。所以他们开发了一个用车踢足球的游戏，竟风靡一时。”



■虚幻引擎才是 Epic 安身立命之本。

Epic Games 首席技术官金・莱布勒瑞说，这种免费使用、达到一定收入才开始缴授权金的商业模式，也在促进业界的创业潮流。一方面，它降低了开发者的门槛，另一方面，那些在大公司里工作的人们，看到门槛降低后将会有更大的创业动力。“那些在 AAA 工作室里的人们看到《火箭联盟》或者《方舟》后会心想，哇！我们也能做到！真正厉害的开发者们心想，早就想拥有自己的游戏公司了，于是他们将一起创业，他们能迅速开发出一些惊人的东西。”

虚幻引擎的免费化虽然看起来突然，实际上 Epic 内部对此已经讨论了 10 年。之所以直到 2015 年才做出这一决定，是因为该引擎中有许多独家授权的代码是不能轻易对外提供的。而在另一方面，Unity 引擎引发了独立游戏革命。2005 年开始推出的 Unity 因为支持跨平台，而且使用成本低，因而深受独立游戏开发者的青睐。这是过去一直被虚幻引擎忽略的一个市场，多年来使用虚幻引擎开发的通常都是 AAA 大作。

显然，Epic 与 Unity 之间的竞争让所有使用这些引擎的人们受益。而 Epic 则在加剧的引擎竞争中，开始向着更广阔的领域发展。在 3 月份的游戏开发者大会上，Epic 举办了一个座谈会，讲述其引擎在游戏之外的应用——NASA 已经在使用虚幻引擎创造现实世界的全息成像。迪士尼计划使用虚幻引擎打造一个星球大战的主题公园。英国高端车品牌麦克拉伦将虚幻引擎用于汽车设计乃至作为一种销售工具使用。

在这些之外，虚幻引擎更广阔的用途是在电影与电视的制作上。斯威尼说，不管是游戏开发、建筑设计、汽车设计还是影视特效，其中 95% 的诉求都是为了一个共通点——极度真实的画面，以及一个好用的工具将各种元素串联起来。“剩下的 5%，比如建筑设计需要从 AutoCAD 导入数据，而汽车工程师们需要实时生成超高细节的工具。所以这是一些专业化的地方，但我们将这些都视为同一个生意，可以用同一个引擎、同一种技术、同一个编辑器、同一个代码库。”

虽然游戏产业才是 Epic 的根基所在，但这与其有望参与到的其他行业相比，其真正的市场潜力远远没有发挥。以 Autodesk 为例，这家以开发工具软件闻名的公司，2014 年的收入就超


■在建筑领域上，虚幻引擎也有着不错的表现。

过了 25 亿美元。其开发的软件涵盖建筑、工程、娱乐、制造业等等。即使只说游戏业，还有其他非常成功的工具开发商，比如 Maya 的 3D 动画软件在业界就非常流行，不过斯威尼说，目前游戏只占 Maya 收入的 10% 左右。

“大批从业者使用 3D 技术于现实世界，而这一切都在迈向即时演算技术。这真是令人兴奋，因为游戏产业开始与其他产业重叠。”斯威尼说。

● VR：迈向未来的踏脚石

VR 时代的到来，不仅彻底改变了玩家的游戏体验，也让游戏开发者们几乎需要重头开始学习游戏设计。当游戏画面从 2D 进化到 3D，游戏开发者们从用点阵图作画，改为用多边形构造 3D 模型。而进入到 VR 时代后，开发者们需要跳脱出平面的屏幕，在立体空间中创造游戏场景。Epic 作为前沿游戏开发技术的引领者，自然要为开发者们提供这样的工具。

虚幻引擎 VR 让开发者们能够在 VR 空间中开发游戏，这是一种怎样的体验呢？你就像身处于一个属于自己的小宇宙里，用 Epic 提供的各种工具，创造自己的世界。想象一下 VR 版的《我的世界》，只是你可以使用的工具更强大，创造的世界更逼真。

这个过程更像是在玩游戏而不是工作。

虚幻引擎团队技术总监迈克·弗里克说：“我们要开发的是有趣而又直观的 VR 世界建造工具，这是我们原本没有意识到的一个好处。”

这种游戏开发方式，原本是为了帮助《子弹列车》（Epic 的 VR 游戏 DEMO）团队做出更具临场感的 VR 射击游戏而设计的，让开发者在 VR 环境中开发 VR 游戏。不过用 VR 编辑器做 VR 游戏，是在 Epic 收到第一个 VR 设备时就想要做到的。

“马克·瑞恩总是在我屁股后面追着，让我做 VR 引擎！他大概三四年前就提出了这个要求，不过在两年前我们才开始做出一些样品。”弗里克说。

Epic 所开发的虚幻引擎是桌面应用，不过在三维空间中操作，这是最大的问题所在。确定了要做 VR 设计界面后，开发团队自 2015 年初开始展开实质性开发。


■用 VR 版虚幻引擎开发游戏。



■在 VR 空间中开发游戏，就像在搭积木或者做雕塑。

★ Epic 4.0

●2012至今

这是 Epic 公司历史上最重大的一次转型，从家用机市场重新转回到 PC 市场。这次转型的主要原因，是斯威尼看到了数字发行以及“游戏即服务”的潜力。在游戏以及引擎业务上，Epic 选择了降低门槛从而获取了更大的用户群。

●2012

腾讯收购 Epic 四成股份

腾讯以 3.3 亿美元收购 Epic 40% 的股份。



●2014

Epic 公布全新《虚幻竞技场》

使用虚幻引擎 4 开发的《虚幻竞技场》新作正式公布，这是根据玩家反馈不断改进的游戏，其源代码直接通过 GitHub 发布，任何人均可使用。



●2014

Epic 卖掉《战争机器》

微软全资收购了《战争机器》IP，并开办了一个工作室专门负责该系列的开发。这个新工作室名为 The Coalition，由前 Epic 制作人 Rod Fergusson 带领。



★ Epic 4.0

●2014

《Fortnite》确定为免费游戏

仍在开发中的生存游戏《Fortnite》确定采用F2P的商业模式，发售日仍未确定。



●2015

虚幻引擎免费化

Epic宣布虚幻引擎将面向所有人免费提供，未来的更新也将免费。将该引擎用于商业化游戏需要按收入比例支付授权金。



●2015

《Paragon》公布

这款第三人称视点的MOBA游戏将会在PC和PS4上发售，采用F2P商业模式。



●2016

麦克拉伦宣布使用虚幻引擎开发与销售超跑

英国高端跑车制造商麦克拉伦宣布将使用虚幻引擎进行汽车设计，并将其用于新的汽车营销模式。



早期的很多开发工作比开发团队想象的要简单，但仍然要解决对于一个编辑器来说不大寻常的问题，比如“如何在自己正在建造的世界里移动？”然后他们采用了有点像《蜘蛛侠》的方式，将周围的世界任意拖拉牵引到自己身边。

在今年3月的游戏开发者大会上，Epic才第一次对外发布了这种VR开发工具。而这套工具的开发团队，正是Epic旗下开发VR DEMO《子弹列车》的队伍。

《子弹列车》是Epic摸索VR领域的开始。该作首席制作人汤米·雅各布说，Epic知道如果自己要做VR的话，最好是从射击游戏开始，因为这是Epic的基础所在，而且也比较流行。

游戏从一个城市街头开始，道路中央有一个桌子，桌子上有各种枪械，玩家可以任意选择。一开始的这个阶段，是要让玩家产生一种真正持枪在手的感觉。然后要让玩家感受射击的乐趣。经过一番实验后，Epic决定采用子弹时间与慢动作系统，比如让玩家能抓住子弹并掷向敌人。

《子弹列车》不是单纯的打靶游戏，而是一个科幻射击游戏，以火车站为场景。玩家可以在火车站里瞬间移动，在射击的过程中可以进入子弹时间状态，在VR空间里抓住子弹乃至火箭。与此同时还可以肉搏放倒一批敌人。

Epic的4.0转型与《子弹列车》的存在有诸多关联。

“大约在那时我们意识到需要一个VR团队去做一流的游戏，”雅各布说。“我们打算把全部身家都押上去，我们相信这东西一定会起飞，今年就是开始。”

奇怪的是，《子弹列车》仍然只是DEMO，似乎没有变成一个商业游戏的计划。除了给VR游戏开发者们以参考之外，似乎并没有其他用途。雅各布说，这个DEMO还在改进，确实没有DEMO之外的计划。



《子弹列车》实际上是Epic的第三个VR DEMO。在此之前，他们还制作了《霍比特人》的VR DEMO，展现了VR空间里的飞龙斯矛戈。这个DEMO很少对外展示。

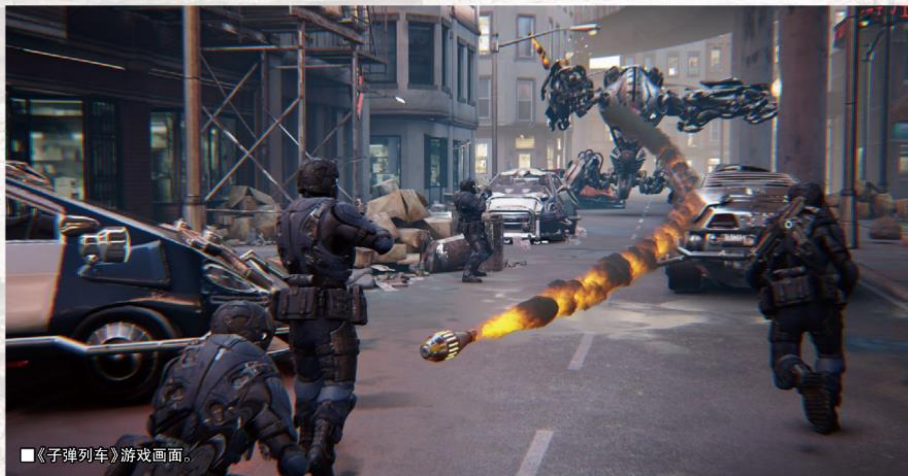
Epic目前没有打算公布任何VR游戏，可能是因为VR用户还很少，难以回收游戏开发成本。在当前阶段，通过提供VR引擎盈利是更现实的选择。全球游戏开发者们都已充满热情的投入这一领域，大部分人没有任何相关经验，都是从头学起，因此相关工具的需求量很大。

关于Epic未来在VR领域的发展方向，只有蒂姆·斯威尼能够回答。他的答案是：“我认为《我的世界》将会是VR的终极方向，你不仅是玩家，也是创造这个世界的参与者。这就是我们以及我们引擎的目标。”

“VR是一个正在孕育的平台，我们预计它将成为整个游戏业的核心。所以它将是我们未来的基础，我们为之投入了巨大的资源。”

斯威尼所构想的VR游戏未来，是开发者和玩家共同建造VR世界。经验丰富的开发者们，使用Epic提供的强大工具，建造出一个基础的世界，然后玩家可以在这个基础之上，用《我的世界》那样简单直观的方式，对世界进行改造，比如在城堡上增加一个炮台，在某个位置增加一个斜坡，或者将某个部分的墙壁拉长。有些开发者可能会建造一些城堡的模板，放在模板商城里销售，玩家可以从里面挑选自己需要的模板，用于建造属于自己的世界。“然后你也许还可以购买一些家具，进行内部装修。我们并不是说由Epic来做这个生意，而是所有人一起来建造世界。”

“我相信VR是业界迈向未来的踏脚石，”斯威尼说。“这是走向增强现实的漫长过程，十年后我们将不用再对着显示器、智能手机或者键盘鼠标，我们只要戴上墨镜一样的便利设备，呈现在每个眼睛前面的是8K显示屏，那是你从真实世界进入虚拟世界的窗口。那时从游戏到计算机再到专业工作都将彻底改变。而VR是这一切的踏脚石。现在我们需要戴上大头盔，有一大堆的线，还要接上电脑。这只是开始，但就像智能手机的进化一样，最终会成为数十亿用户人手一部的设备。”


■《子弹列车》游戏画面。

PART 5：泛娱乐时代


■坐落于北卡罗来纳州加里市的 Epic 总部。

在 Epic Games 位于北卡罗来纳州加里市的总部里，一个拥挤的办公室旁边，有个哨兵一样站在那里的史密斯特工。

办公楼里的很多房间以及员工们的办公小隔间随处可见各种科幻作品的模型手办，但没有哪个比史密斯特工更显眼。就算与办公楼里的镇店之宝——几乎两层楼高的《虚幻竞技场》马尔康姆雕像比起来，那尊冷面史密斯仍然显得更夺人眼球。那是为拍摄《黑客帝国》三部曲而制作的多个史密斯模型之一，主要用于拍摄那一段大街小巷充斥着史密斯的经典片段。在电影拍完之后，这个模型最终来到 Epic 的办公楼，静静地看着那些参与其特效创作的开发者们。

Epic 首席技术官金·莱布勒瑞在视觉特效方面有多年的丰富经验，其作品也包括《黑客帝国》。莱布勒瑞说，当时《黑客帝国》特效团队做出来的效果可以说是打破了电影工业所有的 CG 技术标准。

在《黑客帝国》之后，莱布勒瑞进入了著名特效工作室“工业光魔”，之后就成为卢卡斯电影的一员。他成为 CG 技术部高级副总裁，不仅从事电影特效的制作，他的作品中也有游戏——《星球大战 1313》。

莱布勒瑞与保罗·梅根共事了两年，他是如今 Epic 的总裁，当年是卢卡斯艺术公司的总裁。

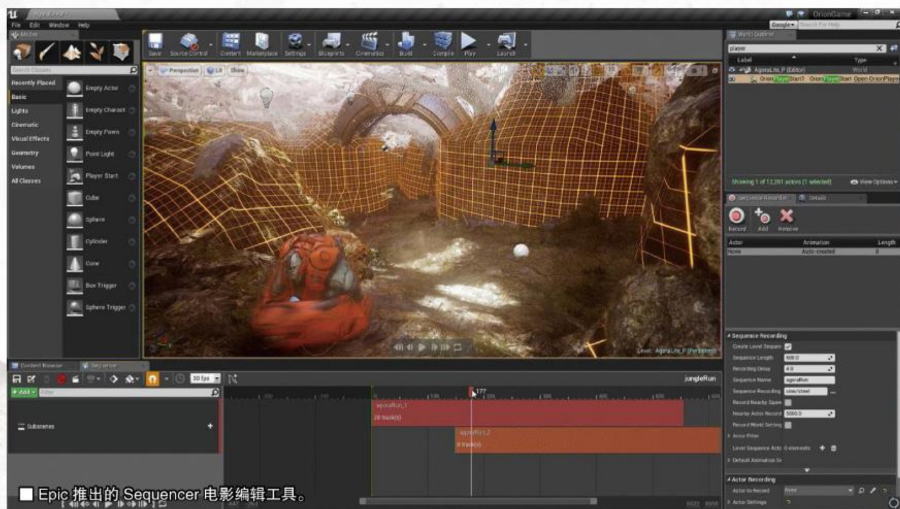
“当时我们努力为卢卡斯艺术创造所有人真正热爱的《星球大战》，做出真正忠于原作的游戏。我们开发的《1313》已经非常深入，而就在那时公司被迪士尼收购了。”梅根说。

通过一个朋友的介绍，梅根与蒂姆·斯威尼深入详谈，打算跳到 Epic。斯威尼阐述了 Epic 未来的发展方向，主要理念是从开发零售游戏转为直接将游戏提供给玩家，这是梅根所认同的方向。梅根发现，Epic 与卢卡斯艺术有点像。在 Epic 是游戏开发部门与引擎开发部门在同一个屋檐下工作，而卢卡斯艺术则是电影与游戏开发团队以及工业光魔的特效团队一起工作。莱布勒瑞相信未来 CG 技术将超越人类能够分辨的极限，他看到梅根在 Epic 的工作，以及 Epic 的游戏与引擎的潜力，他发现这场变革可能在游戏业发生，而不是电影业，所以他决定跳到 Epic。他说：“我很喜欢在卢卡斯艺术工作，我在那里有很多朋友，但我看到整个世界即将改变。VR 即将到来，游戏引擎创造出的即时演算画面将能直接放到大银幕上并 hold 住场面。”莱布勒瑞相信未来 Epic 这种公司在所有娱乐领域都将扮演重要角色。“随着娱乐与游戏的变化，我们将越来越成为这一切的中心，推动整个娱乐业的进化。”

与此同时，Epic 也在推动游戏叙事方式的进化。在今年 3 月的游戏开发者大会上，Epic 公布了最新的电影制作工具：Sequencer。通过该工具可以在时间轴上任意移动剧情过场，进行镜头的推拉移动，调整光源与焦距，大大提高剧情过场的制作效率与效果。这种工具的好处是与传统的编辑工具很像，同时有丰富的功能，无论是做动画长篇，还是真人电影，又或者是用来剪辑业余爱好者拍摄的微电影都非常方便。其中的镜头功能在调焦等方面更像真实的摄像机镜头。

这种工具无论对于游戏还是影视制作都非常实用。Epic 电影制作总监迈克·盖伊说：“我们和很多视觉特效公司聊过，他们都有丰富的电影和电视剧制作经验，我们的工具是充分迎合他们的需求。”目前已经有不少独立团体和个人用该工作制作了一些微电影，Epic 相信很快它就能用来制作商业大片。今年就有三四部动画电视剧将使用该工具制作，另外还有一部动画电影，虽然不是皮克斯级别的，但也会有较高水准。


■ Epic 公司内部的影音室。



Epic 推出的 Sequencer 电影编辑工具。

“我们的引擎很快会用于电视的现场直播，比如一些使用绿幕背景的节目，还有一些体育比赛里，他们可能会在画面中叠加一些疯狂的生物。比如侏罗纪公园里的恐龙在足球场上奔跑……”

在游戏开发者大会上，Epic 展示了该技术的一种有趣应用场景：实时捕捉演员在舞台上的表演，虚幻引擎会将其即时处理成特效画面。这就像在观看数字版的高逼真度木偶戏。对演员的实时表演进行处理，即时产生电影级的视觉特效，这是该引擎的最终目标。不过莱布勒瑞指出在 2 到 5 年内可能还难以实现这一愿景。不过已经可以用该引擎处理一些不存在的生物、物件和场景。

从事 AR/VR 实时摄像头追踪技术的 Ncam 公司已经开始使用虚幻引擎，相关成果将会在电影《独立日 2》、《圆桌骑士 亚瑟王》中看到。CG 在电影与电视中的广泛应用，也可能产生新类型的娱乐。“在未来几年内，动画电影完全有可能在你的手机上实时生成，根据你的特定喜好而演绎，比如你为女儿买的公主服成为影片女主角的服装，或者你的房子成为背景。人们将会发现即时成像的潜力，并实现更为私人化的新型体验。”斯威尼说，在电影与游戏之间，还存在着一片巨大的处女地。

●终极目标

1991 年，蒂姆・斯威尼开发的一个小小共享软件，孕育了 Potomac Computer Systems。当时斯威尼与其父母的房子，就是这家公司的全部。它逐渐成长，接着联合创始人马克・瑞恩加盟，带来了更多的商业经验，以及对公司进行扩张的欲望。接着是 17 岁的游戏策划克里夫・布莱辛斯基。

这家公司不仅生存了下来，而且已成长得枝繁叶茂。在瑞恩与斯威尼的带领下，这家公司通过游戏引擎授权业务建立了稳健的财务保障。他经历了四个时代的变迁，在四分之一个世纪里进行了四次“版本更新”，在游戏、引擎与泛娱乐领域都风生水起。

如今的 Epic Games 已成为北卡罗来纳州加里市大名鼎鼎的企业。在那里，出租车司机都会跟你侃侃而谈关于 Epic 的历史。因为来这座小城出差的，有很多都是游戏业人士，他们每次打车的目的地，都是那座白色外墙、蓝色玻璃的总部大楼，旁边就是一座有酒店、电影院和公寓的大型综合区。当地的酒店也对 Epic 如雷贯耳，当你坐在酒店的角落里谈论游戏玩法、画面与虚拟现实，他们就知道你要么是 Epic 员工，要么是来拜访 Epic 的。据说 Epic 还专门配了一个司机，他的主要工作就是在公司与机场之间来回接送应聘者。

作为 Epic 的老板，斯威尼在总部大楼里没有自己的独立办公室，他的办公桌就在一个小角落里，他与市场部和公关部共用一个办公区，所有办公桌都是紧挨着。整个办公楼十分拥挤，原来的会议室都摆满了办公桌。占据了办公楼很大面积的动作捕捉工作室，已经被改造成大型测试室，装满了 PC 与游戏，用于偶尔进行的大规模 alpha 测试。

办公楼的楼道也总是熙熙攘攘。当午饭时间到来时，人们从各个办公室里出来，潮水般涌向食堂，那场面有点像学校放学的景象。Epic 的总部正在扩张。在其总部附近的一块地已经破土动工，将建造一座更大更豪华的办公楼，容纳如今已达到 250 人的员工。而当年 Epic 刚搬到加里市时总共只有 10 人。

现在，斯威尼对未来的前景更加乐观，也更加充满干劲。他心目中的终极游戏，就像是进化版的《我的世界》，每一个玩家都将扮演开发者的角色，所有玩家一起建造同一个世界，形成一个任何规模的开发商都不可能建造出来的巨大世界。这就是所谓“超宇宙”概念，就像科幻小说《雪崩》所描述的一样。Epic 4.0 就是为实现这样一种游戏而诞生的。而这个世代的 Epic，这样的公司形态，可能就是其最终完成形态。

“我们从 PC 共享软件到 PC 零售游戏，再到盗版毁掉所有单机 PC 游戏，然后多人游戏崛起，并成长为如今的庞然大物。我们在家用机的道路上走了十年之后，如今回到直接面向消费者。而 Valve 由始至终都是走这一条路。所以有时候不同的历史会在同一个点交汇，当然如今肯定是正确的道路。”

曾经有那么一段时间，当克里夫还在 Epic 的时候，他和斯威尼经常到附近的拉雷市郊区散步，边走边聊游戏创意。克里夫说：“天气好的时候我们就在那走个 45 分钟左右，讨论工作室的未来，讨论我想做什么，还有他想做什么。”斯威尼说，现在每当想事情的时候，他还会经常去那里散步。“在户外开放的地方，哪怕只是在街上逛逛，都有助于打开你的思维。大家都觉得这很奇怪，直到史蒂夫・乔布斯的传记片出来之后，我才总算是被理解了。”

斯威尼是否怀念与克里夫一起散步的时光？

对于这个问题，斯威尼沉默许久，似乎在寻找一个合适的答案。

然后他伤感地打破了沉默。

“现在我有更多的人可以一起散步。”



古城考察记录

《萝洁与黄昏之古城》深入解读

文 宇宙人
美编 NINA

《萝洁与黄昏之古城》某种意义上是《萤火虫日记》的续作，毕竟出自同一位制作人之手，而且都是以解谜为核心的动作游戏。虽然未必每个人都喜欢这种操作起来一点都不爽快，虐心起来却很恶心的游戏，但其黑童话的风格往往能吸引到不少有"特殊爱好"的玩家群体，比如之前我刚写完攻略就把我游戏蹭走的八老师……

其实跟《萤火虫日记》一样，本作的魅力不仅仅在于黑童话风格和有趣的解谜，故事背后的复杂背景也是吸引玩家的一大因素。当然这里用"复杂"这个词不太准确，因为这些背景只要很直白地交代清楚的话其实就是很简单的故事，可游戏就是偏要用非常隐晦的方式去描述，甚至刻意在某些地方抽走一两块"拼图"让玩家去猜想，所以一下子就复杂起来了，即使玩家完成了全收集并通关了真结局，恐怕脑海里还会留下大量的疑问。所以本期品读游戏就对本作的背景故事进行深入解读。不过要说清楚的是，这篇文章很多地方是我根据游戏中的线索进行推理之后得出来的结论，也有一部分是建立在此之上的个人猜测，并不是官方的解释。只能作为一个参考，让大家能在一定程度上理解本作。

剧透预警

[illegible]了。尽管本[illegible]剧情量，[illegible]建议通关了[illegible]

古城简史

历史の本1卷

[illegible]

险峻的山上，建起了一座坚固的城堡，城堡周围被湍急的河川三角洲地带所形成的悬崖环绕，从外观看上去，简直就是完美的自然要塞。与城堡周围险峻的地形成对比[illegible]的平地和森林，因此城下町（在城墙保护下的小镇）也迅速发展了起来。

——“永葆和平的巨城”——

小镇里居住的人们如此称呼这座城堡。



▲这张设定图可以大致看到古城的外观和地理环境。

历史の本2卷



城建立之后大约过了100年，从西南方飞来的恶魔支配了这座城堡。恶魔散布着恐怖，并且残忍地袭击靠近城堡的人。被这个“城主”所袭击的所有人，血液都被吸干，肉体变成了坚硬的岩石，从此再也没有醒来。这种残酷的行为让所有人都非常害怕。

自此之后，曾经保护人们的坚固城壁，现在变成了让恶魔安分下来的棺材了。

加布利尔历17年，人们为了与恶魔战斗联手起来，结成了一个组织。这个组织就是现在的“修道会”的前身。

历史の本3卷

不知道经过了多长时间，不知道死了多少人，这个悲伤的时代维持了很久很久。终于，恶魔的獠牙最后还是被钝重的巨人所粉碎，长长的恶梦到此画上了句号。

人们沉浸于欢喜之中，庆祝胜利的宴会开了七日七夜，将一整年的美酒全都喝光了。当时人们的歌声，甚至二十里外的村子都能听得到。

当时是加布利尔历108年，飞霜的季节。



历史の本4卷



维持了300多年的加布利尔王朝覆灭，维持到现在的贝戈尼亚国刚刚诞生的时候。

某种怪病开始在很多村子里流行起来了，染病的人会变成丑陋的怪物。令人们变得烦恼、痛苦和害怕。经过了漫长的研究之后发现，这些病的起因是那些黑色的荆棘所导致的。当时很多人尝试去灭绝这些荆棘，但是全都无功而回，只是纯粹增加了荆棘的牺牲者。

终于，人们放弃消灭这些荆棘了。碰到荆棘的病人会被隔离，还要受到比死更残酷的××××××。（此处被涂了无法阅读）

古城历史解读

原本想先从大家最想知道的问题开始解答的，但在这之前我觉得有必要先科普一下设定，所以先从比较“闷”的历史课开始。上面这4本历史书可以在秘录库2里解书架的谜题时收集到，简述了城堡从诞生到之后大约400年之间发生过的重要事件，由于属于正式的历史记载因此可以当做是故事的正史。在这400年里面，王朝覆灭了两次，而正好这两次年号变更的时候都发生了严重的灾难。一次是恶魔的侵袭，另一次则是发生了怪病蔓延。因此似乎可以认为这两次灾难跟王朝的覆灭有关。

那么看完这些历史之后我们会产生几个疑问——恶魔到底是什么？巨人到底从何而来？怪病是怎么回事？不用急，下面就先从荆棘的怪病开始讲解。游戏中大家最早接触到的收集就是“荆棘研究日志（いばらの研究日志）”，这套笔记随着系统教学而获得，基本上已经对游戏的设定进行了详尽的交代，同时也解释了荆棘的基本性质。



荆棘研究日志

荆棘研究日志01

我被荆棘咀咒了。害得我被人恐惧，被人疏远，这令我受到了很沉重的打击。我被城主父亲藏了起来，现在稍微过上了平静的生活，但是这样的日子能维持到什么时候呢。这荆棘的诅咒恐怕是已经无法解除的了吧。如果调查这些荆棘，说不定能明白些什么。所以这篇就是其研究记录。

受到荆棘诅咒的人，身体的某些部位会长出荆棘，然后还会获得将周围“时/色”夺走的能力。被夺走了“时/色”的物件，会完全地静止在那个地方一动不动。就跟字面意思一样，比如在空中的话，它就会静止在空中那儿。静止下来的东西无论怎样都不能移动它。

在颜色里面似乎是蕴含着某种力量，如果被荆棘完全夺走了的话，那件物件就会完全无法活动了吧。

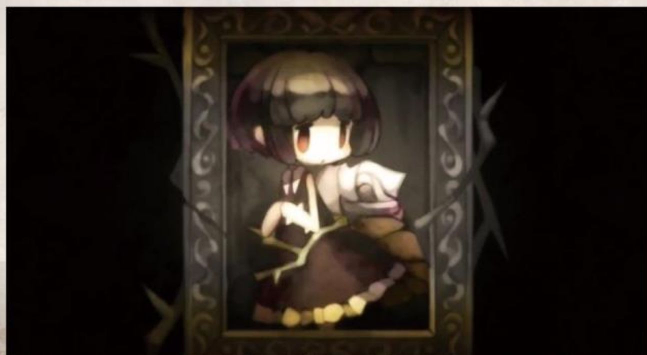


荆棘研究日志02

机缘巧合之下我把“人的血”吸走了。之后，视觉开始发生歪曲，眼前染上了一片红色。我以为这下要死了，结果眼前浮现出从未见过的光景，从未见过的人，从未做过的事……后来回想一下，这恐怕是“血的主人”的记忆吧。

血里面似乎拥有什么特别的力量。自从受到经荆棘诅咒之后，“红色”在眼里会变得特别刺眼，这之间似乎有着某种关系。我本来以为荆棘是渴求着“颜色”，但实际上应该是渴求着“红色”才对。

这样的话说不定，其实是渴望着“血”才对……



荆棘研究日志03

被荆棘诅咒的人，能在某种程度上控制吸收颜色的能力。可以吸走目标的颜色，反过来也可以将颜色赋予给“无色之物”。被授予颜色的东西能够重新取回时间，就像失去时间之前的状态那样，重新运动起来。

抽走颜色，并赋予给无色之物的能力，到底是为了什么而存在的呢……



荆棘研究日志04

我已经死了。

本应该已经死了。

不小心在城外被修道会的人发现，被他们严刑拷打，最后被斩首杀掉了。但是之后我在森林里头醒来，那一带我有印象，距离我“被杀掉”的地方很近，是一处被荆棘覆盖起来，很暗的森林。在这个忌讳并讨厌荆棘的国家，人们是绝对不会靠近那里的。以前我在森林里迷路走了进去，在那里被荆棘诅咒了。

我恐缩地回去被杀的地方，发现我的尸体早就不见了。是死掉的时候尸体会消失，然后在别的地方复生么……？我到底是怎么复活的？我真的还是人类么……？

我陷入了混乱之中……

而且，被杀之前的痛苦和绝望还……

今天的记录还是先到此为止吧……

荆棘研究日志05

最近我不断地尝试死亡。虽然一开始还很害怕，但渐渐已经习惯了。

我利用荆棘之力来整死自己，我的血液中似乎有着让荆棘动起来的能力，只要我用强力的意志让它们运作，我的血就会与荆棘产生反应。

不断地死而复生之后我终于明白到，我似乎是不死之身。无论怎样死掉都会在那个地方重新复活。那个地方无论何时都有一颗散发着不可思议光芒的花蕾。那是把死掉的我重新做出来的东西吗……

就好像把坏掉的衣服重新缝好，坏掉的玩具强行复原那样，一而再再而三。





荆棘研究日志06

在城堡的深处，我发现了连我父亲都不知道的奇妙的场所，被荆棘所覆盖的门和处刑器具……

靠近那里，脑袋就仿佛听到了渴求血的声音。虽然感到不安，但我还是把自己送上了处刑台。当我再次复活之后回到这个地方，原本把门封住的荆棘已经全部消失，可以进去门里面了。

到底为什么会有这样的机关？也许调查一下里面就能搞明白了吧。

荆棘研究日志07

在被荆棘封住的门里面，我找到了一个奇怪的喷壶——一个缠满了荆棘的喷壶。难道荆棘连喷壶都能诅咒？里面本应该是空的，但是拿起来之后倾斜一下发现有红色的水缓缓流出来。

正当我感到很不可思议想调查一下，瞬间就明白了。这个喷壶将我身上那棵玫瑰的红色，变成液体倒出来了。把水一直倒出来直到我身上的玫瑰变成白色，水也跟着用完了。

虽然不知道这个喷壶有什么用，但总之还是先拿回去吧。



荆棘研究日记08

在被荆棘封住的门最深处，找到了一个不可思议的沙漏——同样缠满了荆棘的沙漏。难道荆棘连沙漏都能诅咒？（我）将沙漏倒过来，结果发生了不可思议的事情。我调查这个房间的时候把各种各样的东西都弄得很乱，但是荆棘却开始动了起来，抓住东西，把它们按照之前的状态重新整理好。眼前的光景就像配合着这个沙漏开始时光倒流那样。

荆棘的目的完全搞不懂了，是为了让时间倒流么？



荆棘研究日志09

在被荆棘封住的门最深处，这次我找到了一个扭曲的水晶球——同样缠满了荆棘。难道荆棘连水晶球都能诅咒？瞧一下水晶球里面，会看到好几个地方浮现出来。实际去那些地方走一遍之后明白了一件事，看来这个水晶球是会指示那些周围有“血”反应的地方。

荆棘研究日志10

荆棘是不是某人因为某种原因而制作出来的呢？调查到现在我从荆棘的性质中感觉到了很强烈的意图。

荆棘似乎在很久很久以前就已经存在了，虽然可能没有留下准确的记录，但在书库里面调查旧文献的时候就已经看到了。如果是古时候发生的事情，恐怕只能查到像童话般的故事了吧。但是如果去秘录库的话，说不定……

（缺失了一部分内容）

如果能除掉这个元凶的话，荆棘、或者荆棘的诅咒说不定就能解开了。去找巨人来帮忙吧，还是有希望的。

荆棘研究日志11

关于巨人

材质似乎是石头，又似乎是植物。是同时具备了硬度和韧性的材质，表面很凉，而且有点湿润的感觉。大概是脸的位置有一道螺旋状的沟，到底是不是进行某种仪式的纹理呢。此外，我无法从巨人那里夺走颜色，但是我可以随意使役它。

结合秘录库的文献来看的话，巨人似乎是为了对抗荆棘之力而制作出来的。但是被荆棘诅咒同时又能驾驭荆棘之力的我可以随意命令它行动，这似乎有点讽刺的意味。



薇欧拉的日记

薇欧拉的日记01

贝戈尼亚历17年 万物生长的季节

我的名字是薇欧拉。现在无法离开这个城堡，所以通过写日记来打发无聊的日子。自从被奇妙的荆棘袭击之后，父亲就再也不让我离开城堡了，可能是因为背部的伤口里长出了黑色的荆棘吧。这东西能够吸收周围的颜色，夺走时间，是非常危险的荆棘。反正过得无聊，不如去调查一下荆棘到底是什么吧。

也为了能再次像以前一样，与“他”依偎在一起。

薇欧拉的日记02

贝戈尼亚历17年 结出果实的季节

我在那一天，第一次体验了死亡。为了跟“他”见面我偷偷地跑到外面去，结果被修道会的人发现，斩首了。虽然荆棘之力让我再次复活，但是死亡的痛楚，以及面对别人的杀意时的厌恶感，至今都无法忘记。

修道会骂我是“吸血鬼”，那个让他们畏惧，让他们疯狂起来的东西。吸血鬼到底是什么啊？谁能告诉我。

我很害怕，无论是我自己，还是害怕我的人。我对全世界都感到害怕了。

薇欧拉的日记03

贝戈尼亚历17年 长出葡萄的季节

“他”知道了我的状况之后来城里见我了。“他”看到我精神的样子，就像小时候被我牵着手到处走的时候那样哭了出来，然后又露出了天真无邪的笑容。即使受到荆棘诅咒的现在无法互相接触，但这也足以让我得到了活下去的力量。只要“他”和父亲还在我身边就不会有问题了，我依然还是人类。

我与“他”一起，开始了寻找解除荆棘诅咒的方法。



薇欧拉的日记04

贝戈尼亚历18年 开始起雾的季节

终于查到吸血鬼的正体了。

所谓的吸血鬼，似乎是以前在古城里筑巢，并且抢夺人们的颜色的怪物。其力量夺走了无数人的生命，在这座城的地下深处封印了起来。修道会恐怕是把拥有同样力量的荆棘当成了吸血鬼的化身吧。为了给女王收集颜色，这就是我，或者说是荆棘的职责吗？

我打从心底憎恨吸血鬼。

薇欧拉的日记05

贝戈尼亚历19年 凉风吹拂的季节

在城堡的地底下遇到了不得了的东西，那是为了打倒吸血鬼而制作出来的，传说中的巨人。按照掉落在旁边的古书所记载的那样，我将自己的血给予巨人，巨人就醒来了。然后还像保护我似的跟在我身边，我说什么都会照做。

只要让巨人去打倒吸血鬼的话，荆棘也会消失吧。在修道会知道我还活着之前，无论如何都要先解除荆棘的诅咒。



薇欧拉的日记06

贝戈尼亚历19年 积雪的季节

修道会已经开始怀疑我还活着了。“他”和父亲大人在拼命地把我藏起来，但恐怕藏不了多久吧。一旦被发现肯定不会就这样没事的，不快点打倒吸血鬼的话……

就在我快被着急压垮的时候，巨人突然间送给我了一束花，看来是担心我的样子。这不是比修道会什么的温柔多了吗，我对它表示了感谢，并且在它脸上亲了一下。

薇欧拉的日记07

贝戈尼亚历19年 飞霜的季节

父亲前几天过世了，我的心就像被挖空了一样，但是现在不是悲伤的时候。修道会已经开始对我有所行动了。“他”在为我拖延时间，而我近期也将准备远行。

明明还差一点点就知道打倒吸血鬼的方法，还差一点点就能治好荆棘的病回到原来的生活，还差一点点就能再次与“他”依偎在一起。我到底该怎么办才好，有谁，谁能告诉我呢。

薇欧拉的日记08

贝戈尼亚历20年 积雪的季节

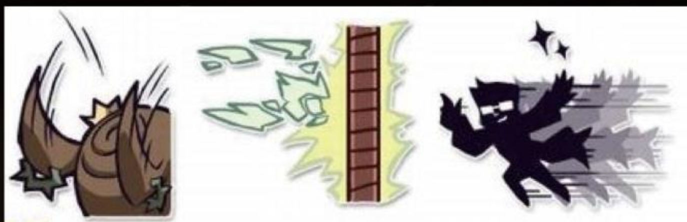
“他”身体的一部分被扔进城里来了，毫无疑问这是修道会干的事。这再也无法掩饰我的不安了，“他”到底被怎样了？我必须去救“他”，而且必须马上去，不管会受到怎么样的拷问。

神啊，我到底做错了什么。已经夺走了我的安宁，夺走了我重要的父亲了，这样还不够吗？

我是不死之身，怎样的拷问都应该能承受下来。但是至少，请不要把我最后的家人，最重要的“他”从我身边夺走好吗。

薇欧拉的日记09

贝戈尼亚历21年 绵绵细雨的季节



经历了让人意识都远去的漫长拷问之后，最终以“他”的死亡迎来了结束。

我把感情全部发泄出来，把所有一切都破坏掉，把所有一切都抢夺掉。然后痛苦、愤怒、还有幸福，与我体内流动的血一起，全都失去了。

从今天开始，我，薇欧拉死了。

剧烈的睡意向我袭来，这恐怕是全部力气都用光之后的副作用吧。这样下去我也会，跟我讨厌的吸血鬼一样，陷入永远的睡眠了吧。

但是，总有一天，我会复活。

只要我心里残留下来的最后感情，让血液沸腾起来的愤怒还存在，我肯定会再次复活。

为了向从我身边夺走“他”的恶魔，报以红莲般的憎恨！

日记解读

薇欧拉作为游戏的最终BOSS，她的过去和经历基本上都在这9篇日记里面交代得清清楚楚了。而且不难发现前面的“荆棘研究日志”也是她所写的，因为两个作者之间有很多的共通点，比如父亲都是城主、对荆棘展开了调查、第一次死亡都是被修道会捉住然后斩首、找到了巨人并且打算打倒吸血鬼（元凶）解除荆棘的封印等等。这些证据都证明了作者是同一个人。

但是可惜的是，薇欧拉即将找到吸血鬼之前，修道会就用“他”来要挟薇欧拉，最终薇欧拉被修道会捉住，不仅受到了严刑拷问（“囚人の记忆”中也有交代其中的细节），最后还因为“他”的死亡而彻底崩溃。暴走的薇欧拉对修道会进行了一次大屠杀，之后，用尽力气的她把自己封印起来并陷入了沉睡，等待着复活的时机。



▲薇欧拉的血之记忆中交代了她暴走时的情景，那个被吊起来，身体支离破碎的人就是薇欧拉所喜欢的“他”。



吸血鬼到底是什么？荆棘是谁制作的？

薇欧拉多次在自己的日记里面提到过“吸血鬼”，而且按照她的描述，吸血鬼就是指正史里面那只袭击了人类的恶魔，这里只是薇欧拉本人的用词不同罢了。吸血鬼的能力是吸走他人的血，然后让那个人的时间静止，这与正史里面介绍的恶魔也不谋而合。再根据“荆棘研究日志 10”和“薇欧拉的日记 04”来推测，荆棘是吸血鬼制造出来的，所以荆棘跟吸血鬼一样拥有吸血的能力，让受到诅咒的人能为它收集和提供血液。

另外关于吸血的生物，游戏里还能找到一本“鸟类图鉴”，里面有这样的一段描述。

鸟类图鉴

■食人饮血大鸟（ヒトクイチノミオオドリ）■

有着巨大耳朵和锋利牙齿的异形怪鸟，喜欢吸活人的血，晚上出来走动的小孩子会被抓走带到黑暗的深处。

很久很久以前是普通鸟类的样子，但是吃人的怪物让它尝到了血的滋味之后，就变成了现在这种丑陋的姿态了。被它吸血的人肯定会死掉，所以也没有活人见过它们是怎么吸血的。

漆黑的夜晚，一定要注意头顶。

这种“食人饮血大鸟”会不会就是吸血鬼的正式学名？还是说只是另一种生物？在“古书の记忆”里面记录了当年巨人大战吸血鬼的情景，巨人很轻易地捉住吸血鬼并且在地上摔个稀巴烂。虽然吸血鬼从头到尾都只是以黑影的样子出现，但是从这个黑影里面我们可看到吸血鬼（怪物）的外形。至于像不像鸟类，就看大家怎么判断了。

值得在意的一点是，正史里面加布利尔王朝覆灭以及贝戈尼亚王国的诞生，改朝换代的原因并没有明确交代，但是根据正史里的记载，王朝交替了之后荆棘的怪病开始蔓延，也就是后来薇欧拉所感染的诅咒——之所以将怪病和诅咒划上等号是因为正史 04 里记载感染了这种怪病的人会被隔离起来，以及受到生不如死的“××”（推测是拷问折磨），这跟后来薇欧拉的经历相一致。薇欧拉在调查中说只要打败“元凶”——吸血鬼的话，荆棘的诅咒说不定就能解除，换言之，这个诅咒的起因就是吸血鬼。问题在于巨人打败吸血鬼之后经历了 200 多年人们都相安无事，虽然有荆棘的记载但是没有蔓延，为什么到现在会突然蔓延起来呢？

托兰普小队的猜想

这一部分就是笔者的大胆猜想了。怪病的爆发应该不是有 300 多年历史的加布利尔王朝灭亡的原因，导致其灭亡的，可能是吸血鬼的再次复活，但是正史里面并没记载。而这次重新封印吸血鬼的，就是托兰普小队。他们成功封印了吸血鬼并促使了新的王国——贝戈尼亚王国建立。之所以这样推测是因为秘录库里司书的第三封笔记，里面有这样的描述——“托兰普小队长是我们国家的英雄，他曾经打败了荆棘的怪物，是非常强大的战士。”秘录库里有一个谜题是要根据托兰普小队成员的笔记内容，来判断 4 名骑士决斗的排位，再将他们的笔记摆放进书架才能完成解谜的，这个场景有提到过托兰普小队是活跃在主线的 100 年前。



◀托兰普小队所在的时间是主线的 100 年前。



这里先梳理一下时间线，贝戈尼亚历元年突然出现荆棘的诅咒，21 年薇欧拉暴走并自己进入沉睡，在这之后的事就完全没有记录了。萝洁是生活在薇欧拉暴走之后的很多年，这个年数足以重新建立一个王朝，并且让修道会对受诅咒者的态度改变。而且薇欧拉沉睡的地方正是封印吸血鬼的棺材！（这点在薇欧拉的血之记忆可以确认）这个棺材是被薇欧拉的荆棘封起来的，所以她沉睡之后吸血鬼应该不可能有机会复活。如果托兰普小队在主线的 100 年前曾经打败过吸血鬼的话，惟一能联系起来的，就是贝戈尼亚历元年疾病爆发的时间。

当时托兰普小队应该没借助巨人的力量，不然英雄就是轮不到他们了，所以我猜他们并没有像巨人那样彻底消灭吸血鬼，只是封印起来而已。封印的地方就是城堡底下深处的“深层之廊”，也就是最终 BOSS 战的地方。由于没有彻底消灭它，所以吸血鬼的力量——荆棘还是在国内肆虐。

那么，薇欧拉的日记里到最后都没有打败吸血鬼，而萝洁在主线里面也没见过吸血鬼，那这只吸血鬼到底哪去了？

所以吸血鬼最后到底怎样了？

被薇欧拉打败了。这一点不是个人猜测，而是在主线中，薇欧拉当着萝洁和我们玩家的面把吸血鬼干掉的，就在第一次进入最终 BOSS 战时的演出动画中——这十几秒的开场演出其实蕴含了很多信息量，但都很容易被玩家忽视。萝洁进入封印之间之后，中央的棺材突然打开，然后一个类似吸血鬼的黑影飘了出来，然后这个黑影在血雾中迅速枯萎，血雾散去之后变成一堆残骸掉回棺材里面。此时，薇欧拉早就在棺材之外看着萝洁了。

由此可以确定，薇欧拉最后还是找到了吸血鬼的封印地以及击败它，甚至夺走它能力的方法。在她最后的日记里面提到过，要向令她与“他”分离的恶魔复仇，这里所说的“恶魔”大家第一时间会想到修道会，但同时也包括了吸血鬼。只是她屠杀了修道会之后已经用尽全力了，所以她沉睡的地方选择了在封印吸血鬼的地方，为了等醒来之后可以第一时间复仇。而且薇欧拉并没有完全陷入沉睡，因为之后她还可以留下日记、操作荆棘、以及使役蝙蝠等等。而布兰可能就是她很多年之后展开复仇的棋子。



布兰的身世与血之记忆解读

布兰的身世&与萝洁的关系

游戏中有超过半数的“血之记忆”是用来交代布兰的身世的。时间上最早的应该是“职人の记忆”，里面记录了两个小女孩在计时塔中嬉戏打闹，关系非常要好，毫无疑问这两个小女孩就是萝洁和布兰。之所以说时间最早是因为她们背部都没长出玫瑰。两人从小开始玩耍而且外貌还长得一模一样，相似度甚至有可能让巨人（玩家）搞混她们两个，由此可以证明她们是孪生姐妹，这点应该也没什么争议。那这对小姐妹之间到底发生了什么事情导致反目成仇呢？血之记忆里都有交代。

之后的故事应该就轮到“ブランの记忆”，两人有一次在庭院里玩耍的时候，其中一人被荆棘抓住，另外一人看到这一幕非常害怕，落荒而逃（“庭师の记忆”也是从这里节选出来的）。其实根据后面的血之记忆以及布兰对萝洁的敌意可以看出，被抓住的小女孩就是布兰，而她对萝洁的敌意正是因为当年萝洁对她弃之不顾。

之后布兰的经历就按顺序从“守卫の记忆”“看守の记忆”“メイドの记忆”“古本の记忆”“メイド长の记忆”这5段记忆中交代出来。布兰受到诅咒背后长出了玫瑰，之

离了起来，

每天只能

对于一位原

来说毫无疑

同时也使

意。这样日子里的一天，一只蝙蝠找到了她。她被书割伤了手，滴下来的血吸引来了一只蝙蝠，蝙蝠吸掉了滴下来的血，之后便成为了布兰的“好友”。

至于布兰被关起来之后，萝洁到底怎样了？这一点在“シスターの记忆”（修女的记忆）中有交代。修女带着一位小女孩离开，小女孩望着她的父王和母后，依依不舍地跟着修女走了。虽然单看这段映像既无法判断小女孩是谁也无法确定发生的时间，但依然有很多证据可以证明她就是萝洁。首先是因为这个小女孩背上没有玫瑰，布兰被诅咒是事件的开端，在这之前没有让她离开城堡的理由，而之后她一直都被关在牢里面，修道院带走的不可能是她。相比之下，让“萝洁远离布兰”，这个倒可以成为让萝洁去修道会的理由。而且官网上萝洁的人物介绍中还提到——“平时生活在修道会，想从危险的古城中逃出去”，萝洁应该就是从这件事之后就到修道会中生活了。其实细心想想，抛下自己的姐妹弃之不顾，对一个小女孩来说何尝不是一种煎熬。无论是为了让她淡忘布兰，还是防止她去找布兰，让萝洁离开城堡都是必须的，而治疗心灵创伤，最佳选择应该就是修道会。



故事的开端





▲在加冕仪式上，萝洁的身材比离开城堡的时候明显长高了。

布兰被关了起来，萝洁离开了城堡，原本这样就可以相安无事。但故事的开端，正是因为萝洁回到了城堡。

不知道大家有没有发现一点，“王の记忆”中所记录的加冕仪式上，小女孩的身影比她离开城堡时，以及布兰被诅咒前的片段中明显高了一些，更接近游戏主线中萝洁的身高。由此可以肯定，加冕仪式并不是幼年时代的事情，而是布兰被诅咒，萝洁离开城堡数年之后的事。另外还有一个细节，萝洁离开城堡的时候，父母都有目送她离开的。但是在加冕仪式上，只有国王的身影。按道理这么重要的仪式王后不可能不出席，惟一的可能就是王后已经不在人世了，而且搜遍了整座城堡都没有王后的血之记忆，从这一点来推测王后应该是自然死亡并且有好好安葬的。相比之下，国王倒是能找到惨死在庭院的尸体。

所以萝洁突然回来举行加冕仪式是不是因为王后离世呢？这里无法下定论，因为也有可能只是她到了加冕仪式的年龄罢了，毕竟正常来说王后离世是要举行丧礼才对吧。这里重点并不是萝洁为什么举行加冕仪式，而是她回来了这件事。

接下来的故事就是“ロゼの记忆”的内容了。萝洁被蝙蝠叼走了她的王冠，并且被带到了布兰面前。布兰见到萝洁之后，积累了多年的怨恨终于爆发，她给萝洁下了同样的荆棘诅咒，并且将座城堡拆毁了。小萝洁在地下牢沉睡了不知道多久终于醒来，主线的故事也由此开始。



▲萝洁的记忆中最后掉下来的场景，正好就是游戏的开端。

从布兰暴走到游戏开始

从布兰暴走到游戏开始之间到底经过了多长时间？这个在游戏中并没有明确交代，不过个人认为并没有过多久。因为我们看到萝洁和布兰之间是没有什么明显年龄差的，荆棘诅咒不会阻碍人的成长，这从布兰能够长大这一点可以看出。布兰暴走之后，萝洁虽然有可能一度陷入了时间停止的状态，但是布兰的时间并没有停止下来。在主线中我们可以看到她和萝洁之间没有很明显的年龄差，由此可以判断萝洁昏迷的时间并没有太长。布兰的暴走应该是游戏开始前不久。



关于蝙蝠

提到蝙蝠，自然会让人跟吸血鬼联系起来。不知道大家在最终战的时候有没有留意到这一幕，在薇欧拉出场的动画里面，她把布兰吊出来的时候，布兰身边是有3只蝙蝠的，蝙蝠最后飞到了薇欧拉身边，最后才开始战斗的。那么“古本の记忆”里面，去接近布兰并成为她“朋友”的那只蝙蝠也是薇欧拉使役的么？

很可能是的，这里我继续做一个大胆的推测，蝙蝠其实是受吸血鬼，或者说拥有荆棘之力的人所使役的。最终决战的时候萝洁要先从蝙蝠上面吸血，然后转移到武器上才能让巨人攻击薇欧拉，这个设定似乎也证明蝙蝠服务于有荆棘之力的人，甚至可能会为吸血鬼提供血液。薇欧拉很可能在沉睡之前就发现了这件事，当然也可能是她进入棺材之后才获得了吸血鬼部分的力量。她沉睡的期间，蝙蝠一直都在外面替她观察世界的变化。布兰割伤了手招来了蝙蝠，蝙蝠吸掉了布兰的血，因为血里面是蕴含记忆的，所以蝙蝠察觉到布兰对萝洁憎恨可以利用，就与她成为“朋友”。于是数年之后，萝洁举行了加冕仪式，蝙蝠偷走了她的王冠并把萝洁带到布兰面前，引发了布兰的暴走。



薇欧拉的复仇计划

薇欧拉要对吸血鬼展开复仇，这一点在最后的日记里写得很清楚。她利用了布兰这件事，应该也十不离八九，证据还是最终战前那一幕，薇欧拉把布兰吊出来并对萝洁投以轻蔑的目光，而当时的萝洁罕有地克服了恐惧，并且露出了愤怒的表情，这样的表情是整个游戏流程中都没出现过的。萝洁愤怒的原因毫无疑问是跟布兰有关，那么如果不是跟布兰有着深仇大恨要骂薇欧拉为啥救回她，自然就是因为薇欧拉玩弄了布兰或者利用了布兰。

布兰如果是被薇欧拉利用的话，那么之前很多事情都可以算到薇欧拉头上了。比如让蝙蝠把萝洁带到布兰面前让她暴走，更远的甚至可以是控制荆棘给布兰施加诅咒。薇欧拉利用布兰的暴走到底有什么意义呢？笔者推测可能跟城堡的时间停止有关。游戏中几乎整座城堡都处于静止的状态，大部分物件的血都被吸光了。考虑到前不久才是加冕仪式，而且城堡是停在快塌的状态下，城堡陷入静止状态应该是布兰暴走之后的事情，那么拆城吸血的自然也是布兰所为了，而她之所以这样做，很可能就是薇欧拉唆使的。薇欧拉之所以要这么多血，很可能就是为了让自己重新获得力量复苏，并且对吸血鬼报仇而已。之后的事情就如我们所见了。



真结局解读

OK，轮到本作的终极问题，Staff表之后的彩蛋到底是意味着什么。

在真结局中萝洁和巨人倾尽全力打败了薇欧拉，并且在战斗中与布兰冰释前嫌，正当两人迎来了短暂的重聚时，城堡开始坍塌，此时的巨人紧紧地抱住了两人。Staff表结束之后画面来到了修道会外面，修女给两座坟墓送上鲜花，并落下了泪水。祈祷完毕之后修女正要离开，就在此时她仿佛察觉到两位小女孩的身影走过（画面中是半透明的身影），修女摇了摇头，然后离开了。

从察觉到萝洁两人的身影、修女摇头等动作来推断，这两座墓碑应该是萝洁和布兰的。第一次看到这个彩蛋的时候会让人产生很多疑问，萝洁和布兰真的在最后死了吗？还是说从一开始就死了，只是灵魂困在城堡里冒险？我还吐槽过这结局“喂了一脸shi”，但其实不然，如果结合故事的开端，重新整理一下事件始末的话，这个结局彩蛋是很容易理解的。萝洁是为了参与加冕仪式离开修道会前往城堡，结果城堡就坍塌了，从外面的修女来看，自然会以为在城堡内的萝洁和布兰都死掉了，所以才会给她们两人立一个墓碑。最后修女会听到她们的声音（或者说察觉到她们的气息），可能就表示，其实两人已经顺利脱离了城堡！

只不过这个解释也有一些疑问，有一个墓是萝洁的可以理解，但是另一个真的是布兰的吗？曾经把薇欧拉迫害得这么惨的修道会，什么时候变得会给“吸血鬼”修墓这么温柔了？只是修女个人偷偷立的墓吗？而且前文所说的让萝洁去修道会这件事也有一个疑点。修道会的力量似乎是在国王之上的，甚至能够逼死国王，这些在薇欧拉的日记里都有记录。所以从国王的立场来说，不是应该把布兰交给修道会更合理吗？一来这样不会被修道会上门找麻烦，二来也可以让萝洁继续留在城里。可是从修女给布兰修了墓这一点来看，至少修女是知道布兰存在的，也就是说修道会知道国王家的女儿中了诅咒而没去找麻烦。那么这里只能推测如今的修道会已经不像以前那么残暴和激进了，毕竟很多年前薇欧拉才大屠杀了一次，修道会对被诅咒之人的态度变化也是可以理解的。



巨人的来历

巨人虽然是另一位主角，但是无论主线还是背景里面，都不是推动故事发展的角色。

薇欧拉曾经在荆棘研究日志中提到过，巨人似乎是为了对抗荆棘之力或者说是对抗吸血鬼而制作出来的，所以荆棘之力无法从巨人那里吸血。巨人的手臂上有一些荆棘，很可能表明他的构造跟吸血鬼有些关联，所以具有荆棘之力的人可以使役巨人。

根据“历史の本3卷”的描述，巨人最早是在加布利尔历108年左右出现的，血之记忆“古本の记忆”中也记录了他打倒吸血鬼时候的情景。但是关于谁制造出巨人，还有巨人从何而来。游戏中并未明白说明。只在一本童话书中进行了比较模糊的交代。当然这个童话故事描述得太奇幻，其真实性无从考究。

绘本

谁都记不起来，很久很久以前的时候，山上住了一只可怕的怪物。怪物在山上散布这诅咒的气息，让人们陷入了痛苦之中。从此以后这座山失去了春天，只剩下严寒的冬天。

在这时候，温柔的山神大人赐予了人们一个像岩山那样的大巨人。巨人笨笨重重地走到了怪物的面前，将睡着了的怪物踩扁了。

就这样，村子回到了和平，人们也回到了幸福的生活中。

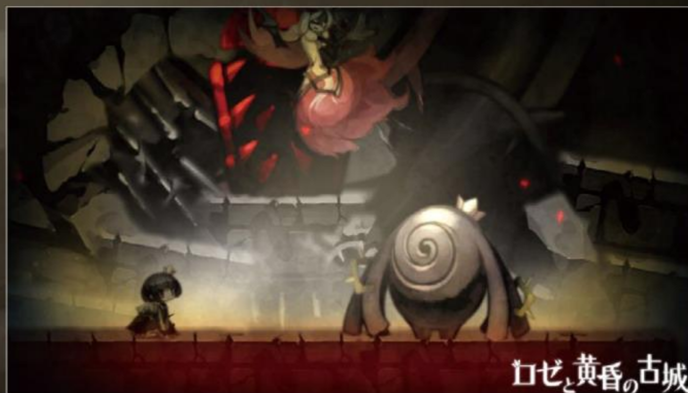

■茨城县旗



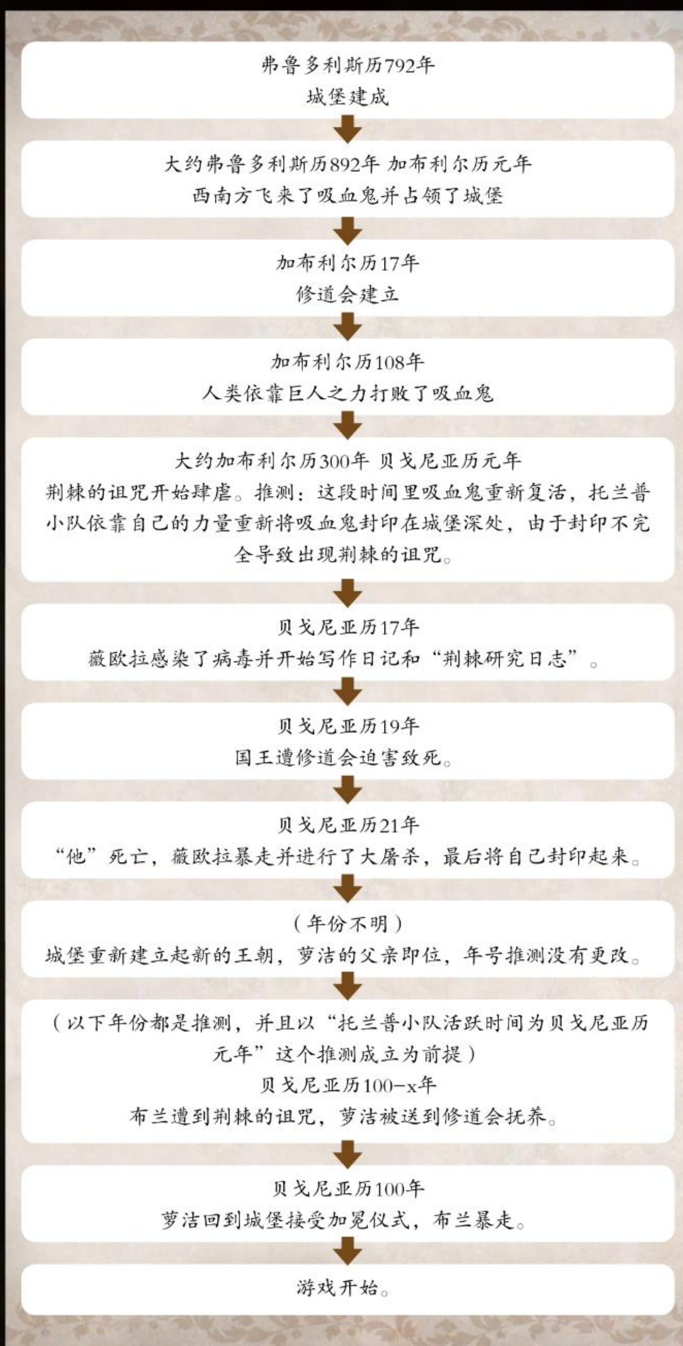
这里再说个题外话，巨人的人设是参考了日本茨城县的县旗。茨城的县花是玫瑰，而这面县旗的图案是玫瑰花的花蕾，螺旋状的图案中包含了"先进性""创造性""跃动""发展"等意义。



▶这张是巨人的早期设定图，最早的设定是让巨人给萝洁输血的。



时间年表


弗鲁多利斯历792年
城堡建成

大约弗鲁多利斯历892年 加布利尔历元年
西南方飞来了吸血鬼并占领了城堡

加布利尔历17年
修道会建立

加布利尔历108年
人类依靠巨人之力打败了吸血鬼

大约加布利尔历300年 贝戈尼亚历元年
荆棘的诅咒开始肆虐。推测：这段时间里吸血鬼重新复活，托兰普小队依靠自己的力量重新将吸血鬼封印在城堡深处，由于封印不完全导致出现荆棘的诅咒。

贝戈尼亚历17年
薇欧拉感染了病毒并开始写作日记和"荆棘研究日志"。

贝戈尼亚历19年
国王遭修道会迫害致死。

贝戈尼亚历21年
"他"死亡，薇欧拉暴走并进行了大屠杀，最后将自己封印起来。

（年份不明）
城堡重新建立起新的王朝，萝洁的父亲即位，年号推测没有更改。

（以下年份都是推测，并且以"托兰普小队活跃时间为贝戈尼亚历元年"这个推测成立为前提）
贝戈尼亚历100−x年
布兰遭到荆棘的诅咒，萝洁被送到修道会抚养。

贝戈尼亚历100年
萝洁回到城堡接受加冕仪式，布兰暴走。

游戏开始。

结语

游戏中其实还有一小部分的其它文书，但是似乎跟故事背景都没有什么关系，因此本文就不翻译了。其实相比起全程无台词无文字的《萤火虫日记》，本作的世界观明显大很多，而且因为有文书和"血之记忆"补完剧情，因此也为我们提供了可以考究的余地。不过还是这句话，因为文章里面很多内容属于个人猜测，甚至有基于猜测之上进行的推理，所以不保证是官方的答案。不过就像这么多年来一直有人争论车夫到底是不是鲁路修一样，既然官方刻意不把线索给全，自然也是想留给玩家自己去思考和体会的余地，所以每位玩家都可以用自己的方式去解释本作。如果大家对本作有截然不同的理解，也欢迎来信与我们交流哦。

ロゼと黄昏の古城

游戏评台 GAMER CRITICISM

按照每年的惯例，年初3、4月份和年末10、11月份左右是大作的爆发期，而今年上半年自然不例外，有剧情出众的《量子破碎》，有充满挑战性的《黑暗之魂Ⅲ》，动漫爱好者又有《高达破坏者3》和《火影忍者》可以玩，当然还有我们无数素饭期盼已久的《神秘海域4》。本期游戏评台精选了近期的佳作进行深入详尽的评论，如果你对这些作品都有兴趣，却苦于不知先玩哪个的话，不妨先看看它们的品质如何吧。

证明实力之人

神秘海域 4 盗贼末路

Uncharted 4: A Thief's End

机种 PS4 厂商 SIE/Naughty Dog 类型 动作冒险 发售日 2016年5月10日

世代交替

当《神秘海域 德雷克的宝藏》第一次和玩家们见面时，离 PS3 发售才过去了差不多一年。我们甚至可以认为，这个系列就是伴随着 PS3 在游戏领域的服役生涯而诞生，并和它一起走向了辉煌。然而主机总有因为配置跟不上时代而老去并退役的时候，但作为一家开发商，顽皮狗却远远没有到需要退出这个市场的时候。所以在 PS3 和 PS4 交接的这几年，玩家们都在期盼着一款作品，一款并非是《最后生还者 重制版》那样的高清作品，一款完全是为 PS4 而创造的作品，一款能够证明顽皮狗在次世代主机上真正实力的作品。



于是，我们等来了《神秘海域 4 盗贼末路》，于是，我们终于能够确切地明白到，在新的主机时代当中，顽皮狗仍然会以他们一如既往的优秀表现，继续推出令人为之心醉神迷的优质游戏作品。且在此之上，他们让我们看到了"《神秘海域》系列"能够走出的新道路。

情感表达

从《神秘海域》初代到《神秘海域 3 德雷克的诡计》，这个系列经历了非常大的发展。在初代时，这个游戏甚至算不上多么优秀，无论是在剧情编写还是在游戏层面上都有着颇为明显的缺失。但是游戏品质拔地而起的《神秘海域 2 纵横贼道》不但挽救了系列的声誉，也将其推向了游戏界的顶峰，不但令众多的游戏作品为之失色，甚至就连续作《神秘海域 3 德雷克的诡计》都无法在本质上对其进行超越。

事实上，我们甚至可以确定地说，要是真的分个高下，《神秘海域 3》作为续作，却输给了自己的前辈。这并不是一个好的现象，虽然第二作定律对于许多游戏作品来说都是难以避免的事情，然而对于从来都是精益求精的顽皮狗来说，这似乎只意味着他们在超越自我方面遇到了瓶颈。幸好意识到这个问题的并不只是玩家，也包括顽皮狗自己，所以在 PS3 生命的末期，我们等来的不是《神秘海域》的续作，而是《最后生还者》。

这款走慢节奏路线的作品抛开了曾经为顽皮狗获得无数掌声的惊人大场面和复杂的环境谜题，而是把精力都汇聚在了以往他们并没有深入触及的地方：人物情感。所以这款作品展现了顽皮狗完全不同以往的潜力，他们不再只是擅长讲述一个走到哪塌到哪的冒险家的故事，而是能够展现一群人在近乎绝望的世界当中，要如何为了一点点的希望之火，而燃尽自己的生命。



一样优秀的画面，一样精彩的剧情，但是《最后生还者》给予了顽皮狗新的思路，发掘了他们新的潜能。乔尔和艾莉在故事当中的互动，还有其他配角的情感表现，在这个慢节奏的故事当中得到了充分的体现，没有惊天动地的大场面，没有惊险刺激的大逃亡，仅仅是靠着角色们的对话与神态，就已经足够让这个故事扣人心弦。



正是这款看似和《神秘海域》并没有直接联系的作品，却指出了一条通往这个系列最新作的完美道路。

彻底革新

当《神秘海域 4》公布的时候，我必须承认，自己是抱着一定的质疑心态的。《神秘海域 3》或许算不上一个完美的句号，但至少已经尝试过对游戏的形式进行变更，并证明了有的方法还算可行，有的却和这个系列的主题并不完全切合，除了次世代主机 PS4 带来更好的画面水平和或许会更为庞大的环境谜题，《神秘海域 4》还可以给予我们什么新的东西？更大更多爆炸更多坍塌的惊险场面？更多敌人更紧张更高难度的战斗？更庞大更细致而且收集更丰富的场景？或许每一个听起来都算是一种新进化，然而我们真的只需要一个各方面硬件配置更优良但是换汤不换药的冒险故事吗？

我们不需要，还好，顽皮狗也深有同感。

所以我们在透露的各种情报当中，所看到的那个《神秘海域 4》，其实只是它很小很小的一部分。它的确有着更高品质的追逐场面，更庞大的场景构造，更多紧张刺激的战斗和更多的惊险场面，然而更关键的是，《神秘海域 4 盗贼末路》，有着一个更优秀而且情感表达细腻的故事。从故事的一开始，我们就可以感受到这款作品在《最后生还者》当中吸收到养分，而在第四章"平凡的生活"当中，游戏对于故事手法的运用和对于表演方式的改进已经到达了一个令人叹为观止的程度，竟然奢侈地用一个完全没有战斗的章节来去呈现故事，但是并不是让玩家纯粹在看片，而是把互动和剧情有机结合。

而哪怕是在游戏之后偏向于"玩"的部分，这种强调角色之间互动的情节也大量地出现，游戏中甚至安排了不同角色作为德雷克的行动伙伴，来产生不一样的化学作用，并强调这些角色在德雷克的生命当中所扮演的角色。无论是亦师亦父的苏利，还是已经海誓山盟的伊莲娜，甚至是在本作才突然冒出来的哥哥山姆，都通过游戏流程当中的一次次或有趣或深沉或激烈的对话，塑造着他们的人格和个性。我们并不是第一次认识德雷克，也并不是第一次见证他的冒险，但在《神秘海域 4》当中，我们或许才第一次透彻地了解到了他的人生。

并未终结

在公布之初，《神秘海域 4》的副标题就引来了大量的猜测，"A Thief's End"被官方翻译成"盗贼末路"，然而这终究只是字面翻译，而在故事当中，"End"这个词的含义得到了最大程度的体现。然而尽管如此，本作并没有给出我们一种终结一切的感觉，而是巧妙地凸显出了传承的意义。属于德雷克的故事或许会终结，但属于"《神秘海域》系列"的故事，却仍然有着无限的可能性。

或许一个德雷克故事的尾声，就是另一个德雷克冒险故事的开端。



完美度 ❤❤❤❤❤ 点评人 稀饭

续作展望：内森·德雷克的故事告一段落，但属于"《神秘海域》系列"的故事，其实仍然有着发展的空间，《神秘海域 4》在这方面不能说是埋下了伏笔，但还是给予了我们足够的期盼，或许在今年的 E3 上，顽皮狗就已经准备好给带来我们新的惊喜了！

剧场版和游戏演出，我选择后者！

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットストーム4

机种 PS4/XBOne　厂商 BNEI　类型 动作　发售日 2016年2月2日



“《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》系列”问世之初，就凭借华丽的画面获得了众多玩家的喜爱。本作的开发商CC2也用四部正统续作，在游戏中重现了《火影忍者》全部的故事内容，同时本次的新作也和漫画同步带来了《火影忍者》最后的完结篇章。

玩法方面虽然多年来系列一直没有太大变化，不过经过一代代的积累和打磨，在同一套战斗系统下，《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》拥有了系列最出色的战斗节奏。进攻与防守之间有了更多的平衡性，角色对招式的依赖性也得到了降低。

[illegible]的进步，新作中小队系统的升级则是最令人眼前一亮的变化。虽然在之前的作品中已经出现了三对三的小队战斗，不过除了队长外其余两名角色只能以辅助身份登场，难免有些打酱油的嫌疑。不过这一次，三名角色已经可以在对战中进行实时切换。六人混战的对战方式不仅让战局变得更加激烈，玩家在对战时的战术也显得更为重要，不同角色应对不同对手时的战斗选择，以及不同战况下对小队进攻的灵活使用都是令人惊喜的革新。



不过，本作有几个部分相信是大部分玩家都难以接受的缺点。首先是剧情演出大量使用静态CG来进行，与华丽的战斗画面相比，剧情部分演出仿佛播放幻灯片一般，观赏性大打折扣。再加上原作中这部分剧情本就不是特别精彩连贯，所以更是让人觉得兴趣缺缺。另外因为超过了动画版的进度，进入辉夜篇章之后，游戏关闭了截屏和录像功能，许多出色的画面不能截取下来留作纪念令人十分遗憾。

最后，关于AI方面本作也遭到了不少玩家的吐槽，除了增加AI角色的攻击及防御属性外，游戏中AI的表现在不同难度下几乎没有太明显的变化。一些远距离的奥义在攻击时，AI角色都会十分憨厚的照单全收，所以最终玩家可能都会选择更加简单的方式来结束游戏，这样无形中就令游戏丧失了更多的乐趣。

不过归根结底，“《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》系列”整体表现上还是非常出色，将之称为最出色的“动漫改编游戏”之一也毫不过分。目前虽然《火影忍者》的故事已经完结，但还是希望《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》系列”不会就此消失，相信也会有和我一样的玩家在期待系列带来更多的精彩。

华丽度 ❤❤❤❤❤　点评人 筒子君

无聊时刻：故事模式最后一战中，由于佐助的血量过厚，战斗对S级评价的血量要求又有些严苛，想要在完成冗长战斗的同时，打出华丽的进攻几乎成为了不可能完成的任务。最后认命的我只好选择使用猥琐流打法生生屈死了二柱子。这一战中虽然加入了许多可以令原作粉丝泪目的设定，不过作为游戏的最终战而言，这种节奏可以说是感动有余，爽快不足了。

任重道远的格斗之旅

街头霸王V

ストリートファイターV

机种 PS4　厂商 Capcom　类型 格斗　发售日 2016年2月16日

《街头霸王V》是一款充满野心的格斗游戏，格斗游戏如今明显呈现出金字塔型的趋势，也就是少数高水平玩家处于顶层，而大多数玩家只处于下层，在这种大环境之下，如果一款格斗游戏的系统仍然过于复杂的话，显然是不利于游戏的推广的。在《街头霸王V》中，游戏做了非常多的调整，在这些调整中高端玩家与中低端玩家的水平差距变得更小，所有需要繁琐操作以及大量练习的套路以及机械性等“隐性”系统不复存在，而且游戏也采用了如今竞技网络游戏常见的补丁更新制，这告别了以往只有推出新版本时才能修改角色性能的问题，也可以针对游戏的BUG进行及时的调整，使得游戏变得更加电子竞技化。总的来说，以格斗游戏的标准来审视《街头霸王V》的话，本作无疑是现今格斗游戏的标杆之作。



但作为格斗游戏领域的金字招牌系列，本作在发售之初不仅没有得到大众的普遍好评，而且还遭到了不少玩家的恶评，这从侧面说明了本作存在了不小的缺陷。受到争议的主要集中在游戏的内容丰富程度上，作为一款格斗游戏，《街头霸王V》在发售时根本没有传统意义上的故事模式，只有像连环画一样的简易静态过场，因此在没有故事的支撑下，玩家很难根据故事选择自己喜爱的角色，基本只能凭第一眼感觉来进行选角，这对刚入门的新手玩家来说其实是十分不友好的。而且，近年基本是格斗游戏必备的单机连招挑战等内容，在本作发售初期也看不到踪影，可见本作有严重的赶工痕迹。



虽然官方在发售时承诺日后会逐步进行更新改进，然而距离《街头霸王V》的发售已经过去了将近4个月，除了每个角色仅有10条的简单连段挑战以及两名追加角色外，故事模式仍然没有实装，而经常被玩家吐槽的网络状况不仅没有明显改进，更有每况愈下的趋势。让人哭笑不得的是，曾经表示以游戏货币作为基础的商城也迟迟没有上线，推出的新角色也持续处于免费状态，不得不说卡普空对于本作的“规划”有点混乱，在近期的卡普空的财报说明中，官方也承认了自身存在游戏赶制的问题。

《街头霸王V》并不是一款完美的作品，但这并不影响“《街头霸王V》卡普空职业巡回联赛”在全球范围内如火如荼地进行，实际上格斗游戏这种相对小众的游戏类型，也正在逐步扩大属于其自身的影响力，衷心希望官方会随着时间将游戏的问题逐一解决，使游戏真正配上大作之名。

进化度 ❤❤❤❤❤　点评人 伽蓝

无奈时刻：游戏的排位天梯模式设计十分不错，但对于拔线的惩罚不力，造成了一大堆“胜不骄，败拔线”型玩家，除了无奈还是无奈。

赞美太阳!

黑暗之魂 Ⅲ

DARK SOULS Ⅲ

机种 PS4/XOne 厂商 BNEI 类型 动作角色扮演 发售日 2016年4月12日

难度高的游戏有很多，它们大多以高难度的操作或者系统所著称。这些游戏除了难以外都有一个共同点，那就是对“手残玩家”不太友好，新玩家可能会对这些游戏有兴趣，但试玩过后却对难度望而却步，最后只能放弃。那么有没有那么一个游戏，它既富有挑战性，但又能让轻度玩家沉迷于难度并乐在其中呢？《黑暗之魂Ⅲ》便是这样的一款游戏。作为“《黑暗之魂》系列”第三作，无论你之前是否接触过这个系列，对于勇于挑战自己的玩家来说，本作都是不容错过的佳作。

毋容置疑，《黑暗之魂Ⅲ》是一款“相当好玩”的游戏。好玩在哪里？因为它难。各种刁难玩家的敌人配置和地形机关、没有地图只能靠记忆记住场景路线、数量众多且各具特色的强敌，这些都成为了玩家通关路上的最大障碍。甚至连玩家操作的角色在强敌面前都显得如此弱小，一板一眼的攻击手段、攻击几下就耗尽的体力槽、脆弱的防御力还有那低下的血量，这简直就和一般游戏中的杂兵没有区别。但如果这游戏就仅仅只有以上这些要素的话，那它大概就是个“雷作”了，然而本作并不是单纯的“难”。

本作的难度设置相当出色，“被砍几刀就死”的不光是玩家，还有敌人。游戏中几乎所有敌人和玩家都是类似的，它们有自己的弱点，防御力也没有高到离谱的程度，玩家所需要做的就是找到它们的弱点，每次死亡后吸取教训，然后减少失误率并过关。出色的难度设置使得玩家并不会在不断地死亡中感到沮丧，而是会从中学习并有动力和勇气继续挑战下去。这也是本作能让玩家“停不下来”的主要原因之一，就如同网络上“《魂》系列”老玩家很多时候说的那样：“你得学会享受这个过程。”

BOSS的数量不算多，至少和系列之前相比少了一些，但本作的BOSS战都以各自的方式给玩家留下了深刻的印象。在本作的故事中，与薪王们的战斗成为了故事的中心，而这五位薪王也给玩家留下了足够深刻的印象。因动作帅气且人数众多而被玩家戏称为“法兰街舞队”的“深渊监视者”、气势磅礴的“巨人尤姆、半人半怪物手持大弓且在故事中扮演重要角色的“吞噬神明的艾尔德利奇”、充满悲剧色彩的“洛斯里克王子”，当然还有那位已经成为了薪王化身的那个曾经的“你”。配合背景音乐，这些薪王战不禁给玩家一种感觉：这些角色在成为薪王前都是些伟大的人，而我现在是真的在跟这些曾经强得难以置信的人战斗着。







不光是薪王战，本作的其他BOSS战也是做得有板有眼毫不马虎。默默守护着舞娘的“冷冽谷的玻尔多”以及在他身边的“冷冽谷的舞娘”、即便变成怪物依然惦记着自己孩子的“妖王欧斯罗艾斯”、幽邃教团的领袖“教宗沙利万”、出场震撼却不堪一击的“霸王沃尼尔”，当然还有被公认为本作最强BOSS，骑着飞龙于风暴中登场的“无名之王”。这些BOSS除了给玩家带来极大的麻烦之外，他们也有着各自的故事。而玩家则需要寻找线索以及阅读道具说明才能全部理解这些故事。

说到“难”，不得不说本作相比系列前几作人性化了不少。简化过后的武器强化系统使得玩家不再需要满地图跑找铁匠，充足的强化道具也使得玩家可以尝试更多的新武器而不是因为强化道具的短缺而只能专注于使用某种武器。场景的设定也变得更加简单，简单主要体现在篝火的数量变得更多了。对于一些新玩家来说，这些无疑都是相当人性化的设定。



当然，如果玩家觉得本作的乐趣仅限于“死”，那就大错特错了。本作所营造的“魂世界”也让很多玩家沉迷其中，从现在的情报看来，《黑暗之魂Ⅲ》极有可能是系列的最后一作。众多老人物也纷纷出场给老玩家们“卖个情怀”，洋葱骑士、防火女、铁匠、克雷顿等老角色，甚至连玩家曾经的“自己”都在本作中悉数登场。各具特色的场景也让新老玩家沉迷其中，冷冽谷、罪业之都、大书库这些场景不光场景复杂，出色的美术风格也给玩家留下了深刻的印象。相比之下本作的一些缺点，例如系列固有的部分场景帧数不足在这些优点面前也显得微不足道。本作的剧情迎来了系列的终结，而本作的素质也给系列划上了一个完美的句号。

受苦度 ❤❤❤❤❤ 点评人 三日月

BOSS战时刻：在完成洋葱骑士一系列支线后，在巨人尤姆一战中可以和他并肩作战。而在得知了他与尤姆之间的故事后，配合BOSS战悲壮的背景音乐，这场战斗也成为了本作最令人印象深刻的BOSS战之一。

一个关于时间旅行的严肃故事

量子破碎

QUANTUM BREAK

机种 XOne 厂商 Microsoft 类型 动作射击 发售日 2016年4月5日

注:本文含有致命剧透。

在开始玩《量子破碎》之前,我首先梳理了一下我对时间旅行的认识。包含时间旅行要素的电影电视动画游戏实在是太多了,不过绝大部分作品都没有对时间旅行的原理做出很详细的描述,更不会在时间旅行带来的后果上花太多工夫。我一开始以为《量子破碎》也是这样,但把游戏玩了三遍之后我发现我错了。

关于时间旅行的原理,游戏中有比较详细的描述,由于本人并不是物理专业出身,而正在观看此文的你也很可能和我一样,因此这里就不多说了。游戏中时间旅行的方式,是通过时间机器,当玩家从时间机器的隧道中走出来时,就来





到了过去或未来。因此游戏中玩家并不能回到早于时间机器诞生的年代,这就解决了一个经常被用来质疑时间旅行的问题:如果未来的人能够回到过去,那么我们应该早就看到很多从未来回来的观光客了。不过游戏中的大反派透露说,在自然界中还存在天然形成的时间机器,这个伏笔可能需要到续作中才能完全揭开。

祖父悖论是时间旅行作品无法回避的一个挑战,简而言之就是"如果你回到过去并杀死你的祖父(在你



父亲出生前),你还会存在吗?"游戏采用的是命定悖论,即改变历史的做法,不论企图与否,最终都会引致历史所"命定"的结果,而并非作出之外的改变。游戏的故事也因此变得混乱无比。我曾经想按时间线写一下故事的脉络,结果发现这是一件很困难的事情,反倒是按角色来写会简单很多。

举个例子,故事的关键道具就是所谓的反制对策。因为未来会发生时空破碎,正反双方都想用它来拯救人类,只是做法不同。女主人公利用时间机器回到过去,告诉主人公的哥哥需要制造反制对策,而当反制对策被制造出来之后,却成为了时空破碎的发生原因。整个故事的时间线被几个关键人物的时间旅行搅得支离破碎,但当你静下心来仔细回想游戏的一切,就会发现整个故事编得严丝合缝、毫无破绽。很多作品如《哈利波特》《凉宫春日》都采用了同样的设定,但复杂程度和细节编排远不及《量子破碎》这么出色。

故事的最后,貌似主人公成功拯救了世界,但之后出现的未来预知说明一切都未结束。希望游戏的续作能够早日推出,不然演员们都老了。

满意度  点评人 纱迦

剧透时刻:当稀饭开始玩《量子破碎》时,他兴奋地对我说:"你发现了吗?游戏刚开始的时候,你往回头走,会看到某人。然后一转身他就不见了。"我很高兴地回答他:"恭喜你发现了终极剧透。"

小品级游戏也可以有春天

萝洁与黄昏之古城

ロゼと黄昏の古城

机种 PSV 厂商 日本一 类型 平台动作 发售日 2016年4月26日

日本一这家游戏公司,在过去很长一段时间里,给玩家留下的印象可以简单概括为"墨守成规"四个字,因为它长期能拿得出手的代表作品无非就是"《魔界战记》系列"和"《流行之神》系列"。这么说其实是有点矛盾的,毕竟《魔界战记》这个系列在系统设定上原本就是打破了传统RPG的常规,无论是超千万的血量,还是近五位数的角色等级,都无愧于"史上最凶RPG"的"美名"。但是抛开夸张的数值表现不谈,其本质毫无疑问仍是一款传统的日式SRPG,十几年来都未曾改变。

随着主流游戏市场从日本向欧美逐步过渡,日式RPG的簇拥群也在一点点缩水,就连被誉为"日本国民RPG"的"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"的销量都不容乐观,日本一的日子想必也不会太好过。可以说,整个日本游戏



开发企业都在经历着一场寒冬,厂商们也是纷纷谋求新的出路,比如将更多精力转向手游开发……但是日本一却从未将手游列入本社的开发议程之中,他们依然专注于家用机领域,并且于3年前开始便将"日本一企画祭"作为突破瓶颈的武器。

"日本一企画祭"简单来说就是面向全体社员征集游戏企划方案,因为没有任何框架限制,所以员工们可以尽情释放想象力,诞生出海阔天空的创意。每年通过企画祭征集来的方案都会超过50件,之后再经过重重筛选,其中2~3件创意将会得到幸运女神的垂青,化为实体游戏。这些入选的企划并不需要多么恢弘的设定、复杂的系统或是重振日式RPG的雄心,衡量它的标准只有一个——作品性。

2014年的《萤火虫日记》、2015年的《夜游》以及2016年刚刚发售不久的《萝洁与黄昏之古城》,都是"日本一企画祭"中结出的果实。这三部游戏在设定上有着些许共通元素,都是手无缚鸡之力的小女孩做主角、都是需要在不断死亡中汲取到前进的经验,可爱的画风中透着一丝诡异,就连游戏画面也都是饱和度很低的色彩,故而玩家们将它们统称为"虐杀小萝莉"系列。

简单的故事与简单的系统包裹着并不简单的解谜与战斗,经过《萤火虫日记》和《夜游》的双重洗礼,《萝洁与黄昏之古城》将小品级游戏的作品性发挥到了极致。在一次次的残酷死亡之中,玩家竟然会发现自己的内心却在不知不觉中被"治愈"。不得不说,"虐杀小萝莉"系列确实蕴含着一种奇妙的魅力。



其实日本一一开始选中这些企划是有一些私心的。这些企划不但具有明显的个性,而且开发成本低、开发周期短,回收成本快,这对于企业而言非常适用。即便无法大卖,但回本肯定是没啥问题。不过玩家们的反馈却大大超出了预期,就以《夜游》为例,在发售首日就出现了断货情况,直到一周后才稍有缓解。最终销量已经突破了5万套,远超日本一预期将近2倍,而《魔界战记5》在日本国内也才卖出了6万套而已。

如果你还没有品尝《萝洁与黄昏之古城》这份甜品,不妨来试试吧,配合本期的剧情分析,口味会更佳哦!

耐玩度  点评人 八重樱

矛盾时刻:看着小萝莉站在刑具前瑟瑟发抖的模样,我的内心不禁涌现一阵……快感?

略为失望的“进化”

如龙 极

人中之龙 极

机种 PS4/PS3　**厂商** SEGA　**类型** 动作冒险　**发售日** 2016年1月21日

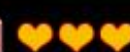
自从上一作《如龙 0》作为前传发售之后，不到一年时间 SEGA 就推出了《如龙》初代的完全重制版，这让不少之前没接触过系列的新玩家有了再次进入从头开始体验这个系列的机会，特别是华语地区的玩家。因为《0》首次推出中文版，而紧随其后的《如龙 极》中文版还同步发售，这不得不让人臆想 SEGA 是不是特意为了在华语地区推广才将初代进行重制的。毫无疑问，两个世代前的作品在本时代进行重制，无论画面还是玩法的进化肯定会让系列老玩家喜出望外——事实上本作《如龙 极》确实做到了，但是对于刚打完《如龙 0》……特别是华语地区从《如龙 0》开始跳坑本作的玩家来说，本作的表现是不是这么惊喜呢，也许要另当别论了。

虽说是重制版，但是游戏从公布到发售不到一年的时间制作出来，原因之一是直接搬运了《如龙 0》里面的内容。比如小游戏只删减了一部分，剩下的都是照搬或者换个壳的。由于没有真岛线，所以苍天堀的舞台都不用放了。因此刚从《如龙 0》过来的玩家，很容易会感到本作的可玩内容比前作少。此外，如果因为时代设定不同而删掉小游戏是情理之中的话，那么前作新增“撒钱”避免杂兵的系统在这里删掉就不太人性化了。毕竟本作想赶路的时候会被路上的战斗折腾得很烦。新增的真岛趴趴走系统也是如此，跟真岛的战斗是强制的，虽然现实中麻烦一旦找上门就避免不掉这一点可以理解，但是游戏中也这样做的话，显然也有点过了。而且真岛到后期的血量还很长，学会了“打虎”的话还能快速击败，但是如果没学会，一场难免要打个上几分钟。结果就导致有时几十秒可以走完的路程硬拖个十来分钟，对于一款要打很长时间才能白金的游戏来说是很繁琐的。





剧情方面，由于是重制版，初代的剧情自然不会改动，不过本作在这个基础上增添了一些小插曲——特别是锦山彰的“黑化”过程。如果硬要挑刺的话，就是支线和主线故事基调不是很搭，就像两个完全不同的桐生一马在进行平行世界的故事。这可以说是系列的通病了，不过一些支线跟《0》有联动，比如小时候的轨道车玩伴 10 年后全部都长大了，玩过前作的玩家看到这些支线还是会感到高兴的。反而是主线剧情可以加入一些彩蛋却没有加，比如 100 亿飘散的时候，可以加插一下秋山骏捡钱的镜头等等，这样也算与后面的作品相呼应，然而却没加进去。难免会让一些老玩家感到失望。

丰富度 　**点评人** 宇宙人

摔机时刻：本作最高难度的一个难点就在于死了没有续关只能读存档，因此无法回血容错率低的枪战部分就成为了最大的难点，而且枪战之前还有三段杂兵战和一场 BOSS 战，枪战那里失败的话就要全部重来，实在是让人想摔手柄。当我重复打了数个小时，终于靠背关把枪战部分打过了的时候……还是差点摔了手柄。

你的耐心与爱心，是否经得起考验？

数码宝贝世界 Next Order

デジモンワールド -next Order-

机种 PSV　**厂商** BNEI　**类型** 角色扮演　**发售日** 2016年3月17日

《数码宝贝世界 Next Order》并不是严格意义上的角色扮演游戏，即便你非常喜欢“数码宝贝”，但却不见得能够接受本作，因为这是一款取悦暴龙机玩家的作品，情怀远远大于游戏本身的素质。

作为第二款即将中文化的《数码宝贝》游戏，本作自然会受到更多的关注，其中也包括对系列游戏不太熟悉的玩家（很大一部分可能是因为《数码宝贝物语 网络侦探》而入坑）。因此我的建议是，请务必先分清楚出“《物语》系列”和“《世界》系列”的区别，前者注重剧情与冒险，后者则主打培育与成长，核心理念上有着很大差异。只不过本作可能引起的“不适”，绝非仅仅只是类型差异这么简单。

对于一款掌机平台的游戏而言，画面其实并不是非常关键的元素，不过在本作中却无疑是一个令



人失望的痛点。一年前发售的《网络侦探》，出色的画面和流畅的体验即便通过 PSV TV 放到电视屏幕上也毫不逊色，因此也得到了玩家们的一致好评。但一年之后的本作却并未继续采用这套优秀的引擎方案，转而使用更加大众化的 Unity 引擎，整体的画面表现明显下降了一个档次，不仅精细度远不及《网络侦探》，色彩渲染上也显得浓郁有余下而舒适度不足，缓慢的菜单切换更是令人抓狂。毕竟珠玉在前，难免也就造成了巨大的心理落差。

再者，虽说这个系列并不主打剧情，但既然套上了“角色扮演”的外衣，怎么也不能掉价才是。然而实际情况却无法令人满意，游戏剧情既非低龄，也不无脑，但是苍白单调，食之无味，更像是为了让你收集数码宝贝们而安排的公式化行程一般，所幸主线流程很短，五个章节十几小时就能通关，也无甚难度可言。剧情中出场的角色不少，但由于缺乏故事性的包装，人物刻画同样也显得单薄。

当然，若是回到“培育”本身，本作还是有不少亮点。“回归原点”的口号颇有向初代作品致敬的味道，但却不是简单的生搬硬套，培育系统针对现在的游戏节奏做出了不少改良，将数码宝贝的成长和寿命部分调整得更为宽松，不仅很大程度上避免了中途不慎夭折的挫败感，对于此前没有接触过类似真实培育系统的新手玩家也更加友好。而除了数码宝贝的培育外，城镇建设则是另一个亮点，在前作的基础上进行了大幅度的改良，随着不断招募数码宝贝，那么



城镇的规模和功能设施也将随之变得丰富起来，一步步地从被机械邪龙兽摧毁的破败村庄，逐渐发展成繁华的城镇，从各处招募而来的数码宝贝们各司其职。看着这个由自己亲手构建而成的数码大家庭，又是另一种成就感。

铲屎度 　**点评人** 哪尼

吃饱了睡，睡饱了吃，肚子饿了叫唤，想拉屎了叫唤，生病了更是没个消停 ...... 于是很多时候游戏中一天的时间就是在喂食、找厕所、安抚情绪之间不断地重复着，耳边时常伴随着此起彼伏又难听的叫声，不堪其扰的我很多时候只能怒而选择静音，现实中的铲屎官大概也不过如此了吧。当然这并不完全是游戏的问题，只是彻底地暴露了我是一名浮躁的玩家，因此请各位务必拿出十二分的耐心，做一名合格的铲屎官（笑）。

专心拆机才是正道

高达破坏者 3

GUNDAM BREAKER 3

机种 PS4/PSV　厂商 BNEI　类型 动作　发售日 2016年3月3日



“创造是没有尽头的。”

在当下有不少游戏都以玩家创新作为卖点，让玩家的个性体现在游戏世界里。《高达破坏者 3》亦是如此，不过它的规模没有像《我的世界》这类游戏那么大，它的创造只体现在一点：模型。“《高达破坏者》系列”诞生于 PS3 平台，在初代提出了自由组装模型的概念，在第二作里大幅度追加了机体数量，而《高达破坏者 3》则是把系列引向了次世代的战场。

《高达破坏者 3》的战斗系统是以《高达破坏者 2》的系统为基盘并进行了提升和调整之后的结果。武器的种类没有太大的变化，但一些基本动作进行了修改，同时给每个武器都追加了一个 EX 动作，让战斗的爽快感有所提升。在本作里，EX 动作和觉醒动作都增加了熟练度的设定，当熟练度积攒满之后 EX 动作和觉醒动作就不会受到部件或者武器的限制，例如当玩家拼出一台没经过任何改动的自由高达，也仍然能够装备熟练度满值的觉醒动作月光蝶来在战斗中使用。

PS4 版《高达破坏者 3》带给了玩家流畅的体验，60 帧的爽快战斗是系列前两作里未曾出现过的，不过美中不足的是虽然 PS4 版得到了相当不错的体验升级，但是 PSV 版却有些不尽人意，在官方进行游戏更新前掉帧现象严重，以及掉帧频率过高带来的强制退出是影响游戏体验的重要因素，好在后来的版本更新里已经尽量地修正了这些问题。



本作的新机体不多，不过既存的机体包括了前作的所有机体以及后续更新配信的所有机体，所以虽然新血液不多，但为数众多的机体及其配套武器足以让玩家来慢慢发挥想象力，创造出属于自己的机体。新加入的部件编辑要素让机体的编辑与选择性装备的使用变得更加自由，BNEI 的高达游戏公式站上的机体摄影截图可以窥见这一新要素所带来的想象力结晶。

新加入的 SD 机体虽然无法直接操作，不过玩家可以对 SD 机体进行下达指令，SD 机体有着亲密度设定，亲密度满之后玩家还能够使用它们的 EX 动作。

在剧情方面，本作从前作的严肃类战争题材变成了与前两年热播的《高达创斗者》、《高达创斗者 TRY》类似的钢普拉对战赛的类型，同时还加强了过场剧情的演出。

BNEI 目前已经放出了 DLC 的更新消息，进一步扩大本作的机体阵容。本作同步推出了中文版，能够让国内的玩家在第一时间体验到本作的魅力。和前作一样，本作的中文分为台版翻译与港版翻译两种，方便让习惯“高达”或者“敢达”这两种翻译的玩家们自由选择自己适合的版本。

爽快度 ❤❤❤❤　点评人 秋沙雨

BUG 瞬间：在某次在线联机时，我用自带的双头刃 EX 动作把乱入的敌机锁在原地，然后开远程和队友一起射射射，把敌人的机会量槽打完之后敌人就被我们的枪弹打至半空，越打越高，然后敌人就突然不见了，我俩满脸问号地看着 AI 控制的 NPC 对着空气开枪，五分钟后默默结束战斗重来。

史上最暴力的宝可梦游戏

口袋铁拳

ポッ拳　POKKÉN TOURNAMENT

机种 Wii U　厂商 Nintendo　类型 格斗　发售日 2016年3月18日



在“《铁拳》系列”的制作人原田胜弘和宝可梦公司的社长石原恒和共同宣布《口袋铁拳》之前，这款游戏曾经还是一个与《太鼓之达人》合作的计划，而在那个计划告吹之后，恐怕也没有其他人会把宝可梦和格斗游戏联系在一起，直到石原恒和自己把《口袋铁拳》的策划提了出来。去年街机版在日本稼动之后并没有引起多少波澜，但好在本作在今年推出了 Wii U 版，才不至于被埋没在街机厅的角落。

对于原本就爱好格斗游戏的玩家而言，《口袋铁拳》自然很难在第一时间引起他们的注意。比起纯粹的格斗游戏，《口袋铁拳》的制作组也更愿意把它称作对战动作游戏。在我看来，既有的格斗游戏比较难以上手的一个重要原因，就是新手无法在极短的时间内理解消化格斗游戏的机制并掌握一些必要的技巧，也就是说“手残”的新玩家很难在现有的格斗游戏里面快速找到成就感。回想一下，如果没有掌握连招的话，在一款格斗游戏里面就往往只能乱打一通，而招式又需要“搓”出来，没有投入一定时间去钻研的话，是很难谈得上什么乐趣的。

因此本作针对宝可梦的受众，设计了简明易懂的格斗机制。首先，在对战中存在两种不同视角和操作方式的“阶段”，玩家要积极地利用两种阶段的特性，采取不同的策略来应对。阶段的切换，就意味着玩家的策略将产生转变，非常直观。



其次，是普通的物理打击、将对手投掷出去的抓击、能够在防御之后进行反击的挡击，构成了可以互相克制的三种基本的攻击手段，并且直接对应了固定的三种按键组合。所以无论你切换到哪个角色，都能以相同的逻辑初步上手，然后再去逐步发掘角色的招式特点。有意思的是，这三者的攻击特效分别是红色、绿色和蓝色。相信对宝可梦稍微有点了解的朋友都会看出来，这恰恰就是御三家火、草和水属性的代表颜色。如此一来，宝可梦的玩家还能轻易地从属性相克的关系，自然而然地联想，再找到使用各种攻击手段的最佳时机。

不过，当你从最简单的猜拳式格斗之中尝到了甜头之后，在这个阶段也将出现本作的一个缺点，那就是宝可梦的强力技能释放门槛过低（只需要两个键 + 小硬直），造成了“一个套路就可以屈死一大批人”的情况。只有当你攀上了中高级排位之后，才能发现真正属于格斗游戏的乐趣——对于招式细节的掌握、对连段和立回的需求，都将吸引你去钻研，不断去积累对战经验。或许有不少对本作感兴趣的玩家会在意可操作的宝可梦数量太少，但是其实到了高阶的对决，“共鸣 + 援护 + 技能”结合在一起的连招系统就已经让每个宝可梦的操作特性变得截然不同，对于宝可梦格斗游戏的第一作来说，16 只宝可梦也算是绰绰有余的角色数量了。

忠实度 ❤❤❤❤　点评人 初心者

续作展望：虽说 BNEI 为本作专门做了一套偏向于真实的渲染引擎，但实际效果却让人感到无比违和。看着皮卡丘和路卡利欧的皮毛，以及各种光秃秃滑溜溜得有点恶心的皮肤材质，我对于续作的盼头只有一个：请务必换上卡通渲染引擎！



“《生化危机》系列”从诞生至今的二十年间，发售的作品涵盖了众多家用机和掌机平台，一些作品更是经过三番五次的移植，可以说是相当高产。虽然并不是系列最初的原案，不过我们一般都将三上真司先生称作“《生化》系列之父”。这位才华横溢的制作人对旗下作品的质量更是严格把关，也造成了一些当时还在开发的作品不得不推倒重来，或者干脆取消。最为著名的就是 1997 年推翻《生化危机 2》的第一次制作，以及 2003 年推翻《生化危机 4》的第二次制作。在这二十年间，被推翻甚至取消发售的《生化》作品到底有几款呢？接下来就为您娓娓道来其中的秘史。

南柯一梦

20年间那些取消的《生化》作品

文 aimerinter
编 苍穹 美编 Juxi

生化危机1.5

开发平台	PS/SS	开发商	Capcom	开发始末	1996年～1997年
开发程度	60%～80%	取消原因	剧本糟糕，流程平淡		

开发秘话

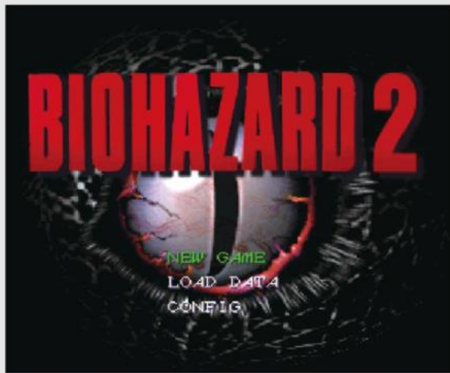
《生化 1.5》是系列二十年历史中第一个取消开发的作品，也是迄今为止受到玩家关注最多的一作，而其中经历的变故、之后造成的影响可能都是其他取消作品无法匹敌的。正因为有了取消的《生化 1.5》，才有了之后满堂喝彩的《生化 2》。而这其中的故事，要从 1996 年开始说起。

1996 年初，《生化》初代制作完成 1 个月后，《生化 1.5》的开发就已正式启动。当时并未对《生化》销量抱有太高期望的 Capcom 还在为《街头霸王 II》的人气消退而苦苦挣扎，随着《生化》初代销售成绩的节节攀升，续作的开发也变得顺理成章。在《生化》初代中担当策划的神谷英树被任命为《生化 1.5》的导演兼编剧，而三上真司则作为主要制作人之一。开发团队有一半以上的人员来自于初代的制作组，其余则为新加入的员工，总人数约为 40 ～ 50 人，这些在《生化 2》的制作中起起伏伏的开发精

英，日后也成为了 Capcom 第四开发部的骨干力量。游戏以 1996 年 11 月为开发完成的目标里程碑，发售时间则预定为 1997 年 3 月。

在神谷的领导下，《生化 1.5》的开发进度令人满意，可是只参加月会的三上却对本作提出了许多个人意见，这也使得两人之间在游戏的制作理念上冲突不断。事实上，虽然三上将导演的位置让给了神谷，不过他对游戏的开发仍有着举足轻重的影响力，作为初代导演的他也对系列有着绝对的话语权。在这些内部的讨论和碰撞中，本作的开发也变得磕磕绊绊甚至严重影响了进度。在一次制作团队的集体会议上，两位后来对“《生化》系列”影响深远的人也加入了进来——一位是冈本吉起，另一位则是杉村升。作为当年力挺三上的伯乐，身为 Capcom 开发部长的冈本在深思熟虑后做出了“重新制作”这个看起来有些冒险的决定，因为当时《生化 1.5》的开发程度已经达到了 60% ~ 80%，只要找好开发方向很快就能完成。不过从日后的采访中也可以得知，其实当时并没有多少人对《生化 1.5》十分满意，包括三上更是直言不讳地评价说游戏简直就是“木讷、无聊”。首先剧情上就有很多欠推敲之处，冈本在阅读了由神谷所写的剧本后觉得故事甚至有些荒诞。作为日本东映资深的专业剧作家的杉村升对《生化》初代十分喜爱，在开发重启后冈本也希望杉村并不只是修改以前的剧本，而是重新以他自己的风格创作出一个更加“好莱坞式”的《生化 2》，这样才能够吸引更多的玩家。神谷之后便从编剧的职位退下，专心作为导演指挥着游戏的开发。

经历了重大变故的《生化 1.5》制作团队并没有因为之前的努力白费而气馁，策划人员留下开始《生化 2》的重启，而程序人员和其他部分人员则先去协助初代的《导演剪辑版》的开发。（后来的《生化危机 导演剪辑震动版》里含有《生化 1.5》的 4 段珍贵影像。）就这样，《生化 1.5》的开发真正地完全停止了。虽然当时让 Capcom 焦头烂额，但是从最终《生化 2》的成品口碑及销量来看，这一决定可以说是英明的。而热情的玩家们并没有放弃《生化 1.5》，所以在当年的数据盘流出之后，开始有民间制作团队尝试还原本作。不过由于《生化 1.5》并没有制作完成，为了能够组成一个完整的游戏，制作者们还是加入了不少原创或《生化 2》中的要素。



▲《生化 1.5》的标题画面。





▲在《生化 1.5》中博弈的两位主角——三上真司和神谷英树。

游戏介绍

虽然被推倒重来，不过《生化 1.5》的部分要素还是保留或者略加修改沿用到了《生化 2》中。根据当年国外媒体对本作的报道可以总结出以下几个方面的特点：①开发初期只有里昂一位主角，短发并且穿休闲装。后来因为设定显得太过随意而将里昂的身分改为警察，并加入了女主角艾尔莎。不过在《生化 2》中双主角只保留了男主角里昂，女主角从艾尔莎变成了前作主角克里斯的妹妹——克莱尔。这是冈本吉起对杉村升提出的要求之一，要让本作与前作的主人公之间有直接的联系。②为了保留游戏的紧张感，两位主角都被设定为新手——里昂是新任警官，艾尔莎则是女大学生兼摩托赛车手。两位主角的故事并不像《生化 2》那样有频繁的交集，而是完全独立的两段逃生经历。里昂和艾尔莎各自有两位主要的幸存者同伴，同时还会碰到更多的人类警察。③在战斗中受伤后衣服会破损，用来直观地表示主角的受伤程度，这一点在《生化 2》中改为了行走姿势的变化。游戏中还可以找到新的服装，能增加主角的防御力并携带更多的道具。④浣熊市警局较《生化 2》来说更加现代化，不过规模要较小一些。丧尸的建模较为粗糙，不过同屏敌人数则会大大增加，让逃生和战斗更加困难。（后来《生化 2》中丧尸的多边形增加到了 450 个，和两位主角建模使用的多边形数量一样，不过同屏最多只能显示 7 只丧尸了。）⑤根据场景和当前形势的不同，背景音乐还会适当地发生变化。



■在本作中警局的地下还有打靶训练场，不过用当年的操作如何瞄准真的是个未解之谜。



▲《生化 1.5》的道具栏比《生化 2》要复杂、直观一些，由于开发并不完全，头像用的还是《生化》初代中真人版克里斯的照片。

▲警局的会议室，这样的大型场景在《生化 2》中并没有出现。

取消敌人

戈尔戈沙&泽拉姆 (Golgotha & Zeiram)



开发早期设定的最终BOSS，"戈尔戈沙"名字来源于耶路撒冷附近的一座山，是耶稣被钉死的地方，而"泽拉姆"的名字来自于日本90年代的一部特摄片。怪物尾部有着威斯克的脸，看起来十分诡异。形态还可以进化，成为"超级戈尔戈沙"。



取消敌人

安奈特·伯肯 (Annette Birkin)



同样是开发早期设定的BOSS级敌人，安奈特感染G病毒后也变成了怪物。在《生化1.5》后期变成了保护雪莉的好母亲，而她在《生化2》中的命运则变得比较凄惨。

取消敌人

人蛛 (Man Spider)

从安布雷拉设施逃出的实验品之一，既能爬行也能直立行走，还会向猎物喷射毒液。《生化1.5》公布的几段影像中就有威廉和它战斗的场面。



取消敌人

丧猩 (Infected Gorilla)



安布雷拉开发的B.O.W.，有大小两种类型，大型的作为BOSS在警察局出现，小型杂兵则出现在工厂和研究所。

人物&故事

故事背景

S.T.A.R.S.从"洋馆事件"中生还后，安布雷拉的罪行被公之于众。在压力之下这个制药公司瞬间垮台，而它在浣熊市的研究设施也被警方严密控制。2个月后，城市中开始出现诡异的皮肤病，而那些因此死去的平民都在不久后变成了丧尸。宁静的小城顿时变成了人间地狱，而警局也在怪物的不断涌入后变得摇摇欲坠。

里昂故事

警局里残存的几位警官仍在奋力战斗，里昂就是其中之一，不过局长已经受了重伤无法再继续指挥。祸不单行，一架前来营救的直升机在天台坠毁，熊熊火光照亮了漆黑的夜晚。里昂在警局外一辆撞毁且熊熊燃烧的警用货车中发现了被困的艾达，他将这位神秘女子救出并带回了警局，还替她治疗了伤口。随后里昂在地下车库看到了一个小女孩，不过她并没有注意到旁边的这位警官就直接钻入了下水道。还在纳闷的里昂又发现艾达离开了警官马文，并且在停车场调查一辆警车。里昂责问艾达为何要拿自己的生命开玩笑，而女子解释道旁边的一辆安布雷拉货车里传来了奇怪的响声。此时警车里突然跳出了两只丧猩，里昂顾不得自己的安危先让艾达藏好，随后击退了眼前的敌人。两人同马文会合后决定从下水道逃走，因为警局的形势已经失控了，而且局长也不幸身亡。在阴森的下水道中，艾达提议三人应该先赶往安布雷拉的实验设施，她趁两人不注意拔腿就逃，马文立刻追了上去，而里昂只能殿后。在走出下水道来到安布雷拉营业厅外的工厂仓库后，里昂和马文发现这里的警官也已经阵亡，他们是之前被派来这里控制设施的那批警力。在仓库中，里昂使出浑身解数暂时击退了被G病毒感染的威廉，而它之前刚刚同艾尔莎对峙过。艾达此时再次出现，和里昂一起将被威廉所伤的马文送到了研究所的值班室。此时艾达娓娓道来自己的真实身分，原来她是安布雷拉的一名研究员。不过目前的形势容不得里昂过多考虑，因为马文的伤势很严重。艾达告诉里昂可以利用安布雷拉留下的病毒抗体制作疫苗，里昂听闻后立马开始在设施里搜索。在出发前，艾达告诉里昂当一切都结束后最好逃到地下的避难所，否则他难逃一死。在地下的列车上，里昂和马文见到了约翰、雪莉、安奈特与艾尔莎，而G威廉则成为了他们逃脱的最后一个障碍。



■里昂在地下停车场第二次遇到艾达，身着安布雷拉外套的她和《生化2》中的形象有很大区别。

里昂·斯考特·肯尼迪 (Leon Scott Kennedy)

与《生化2》中那个新到浣熊市上任的菜鸟警官不同，《生化1.5》中里昂是个从开始就在警局屋顶拼死抵御丧尸的菜鸟警官。



艾达·王 (Ada Wong)

安布雷拉的双面间谍，在本作开发初期的名字是琳达（Linda）。与《生化2》稍有不同的是她在《生化1.5》里是个科学家，穿着带有安布雷拉标志的白色外套，是里昂的另一个搭档。



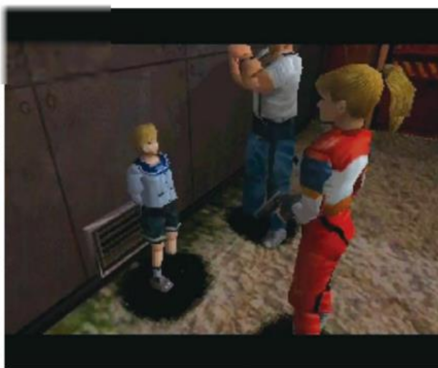
艾尔莎故事

[illegible]

[illegible]约翰在警局的会议室里消灭了两只巨[illegible]之后追随约翰来到屋顶的艾尔莎突[illegible]乌鸦包围，幸好约翰及时出现替她解[illegible]随后跳下屋顶，通过警局前院的检修[illegible]下水道。顺利找到雪莉的艾尔莎和约[illegible]往安布雷拉的研究设施，却发现这里[illegible]都被消灭了。雪莉比较了解设施的构[illegible]两人从一个通风口爬进室内。在操纵[illegible]制板后，变异威廉突然出现，艾尔莎[illegible]对眼前这个怪物。阴魂不散的威廉在[illegible]次试图攻击自己的女儿，雪莉及时跑[illegible]约翰并没能跟上小女孩的脚步。再次[illegible]的艾尔莎决定和约翰分头行动，找到[illegible]备用地下的列车逃出浣熊市。



▲《生化 1.5》的道具箱，上面还有密码锁，看起来比系列的大箱子要现代化一些。



▲雪莉和《生化 2》中的形象无太多区别，在同艾尔莎、约翰会合后成为了一名十分可靠的同伴。

艾尔莎·沃克
(Elza Walker)

在大城市长大的艾尔莎慢慢喜欢上了摩托车，之后还拥有了一辆杜卡迪作为自己的座驾，厌倦了城市喧嚣的她准备到浣熊市开始自己的大学生涯。



约翰
(John)



逃往浣熊市警局寻求帮助的平民，是艾尔莎的搭档之一，他后来杀死了被 t 病毒感染的罗伊。这个角色在《生化 2》中并没有出现，而是替换成了枪店老板——罗伯特·肯多。

生化危机3/4

开发平台	PS/PS2	开发商	Capcom	开发始末	1997年～2000年
开发程度	未知	取消原因	开发方向混乱		

开发秘话

众所周知,《生化危机 3》(日版副标题“最终逃脱”，美版副标题“复仇女神”) 在 1999 年于 PS 平台发售，成为了“《生化》系列”的经典之一。本文提到的《生化 3》是在 1998 年被否决的一个开发原案，而透露这个原案的，正是曾经的系列主力制作人、如今已在白金工作室效力的神谷英树。

这个版本的《生化 3》于 1997 年 11 月开始设计原画，神谷英树当时的想法是：舞台是一艘已经因病毒而灾变的游轮，主角为《生化 2》中出现的安布雷拉特工——汉克，他登上游轮是为了回收 G 病毒的样本。游戏中的敌人并不是丧尸，而是植物人类。虽然磕磕绊绊地筹划了将近 1 年的时间，但最终这个原案还是被抛弃了，不过其中的一些概念后来被用到了《枪下游魂 4 生化危机 英雄不死》中。另一方面 Capcom 又不想让玩家等待太久，于是决定把之前青山和弘领衔开发的《生化 1.9》外传顺水推舟做成《生化 3》。虽然这个想法遭到了三上等人的反对 (反对理由是：既然是正统续作，那么就应加入更多的内容，而不是简单的主角逃亡之旅)，最后正传的立项还是获得了通过，而最大的推动人就是冈本吉起，后来冈本本人也参与了游戏的宣传。

在 1998 年中期，Sony 的下一代主机正在酝酿之中，神谷英树决定直接为这台被 Capcom 寄予厚望的次世代主机开发“《生化》系列”新作，也就是《生化危机 4》。故事围绕着主人公——Tony Redgrave 和他的孪生兄弟展开 (Redgrave 是神谷从 Redfield 这个姓氏想到的)，两人都是安布雷拉总裁——奥兹威尔·E·斯宾塞的子嗣。因体内被注射了 G 病毒，Tony 有着超强的战斗力和超乎常人的智力，这同时归功于安布雷拉先进的生化技术。除此之外 Tony 的母亲仍然在世，而世界观则设定在未来。

最初游戏的风格依然沿袭着“《生化》系列”的很多传统，不过在开发中神谷觉得主角看起来不够勇敢、不够英雄，而且固定视角很大程度限制了游戏的表演度，于是他采用了动态镜头系统。为了取材，制作团队来到了英国和西班牙，取材重点则是哥特风格的建筑、雕像、砖墙甚至是路面。为了制作一款看起来很炫的游戏，第四开发部里就《生化 4》的制作展开了热议。由于整体风格已经偏离“《生化》系列”很远，根本没有“生存恐怖”的感觉，三上真司在经过了考虑之后决定将本作彻底剥离出“《生化》系列”。而神谷终于可以放开手脚，接下来新作的开发变得有条不紊——游戏的敌人变成了恶魔，而主角的名字则变成了 Dante。最终在 2001 年 8 月发售的这款本来是《生化 4》的作品，则成就了 Capcom 又一卖座系列——《鬼泣》。



▲ Tony Redgrave 和他的孪生兄弟在一个形如安布雷拉 LOGO 的胚胎中沉睡着。

生化危机0

开发平台	N64	开发商	Capcom	开发始末	1998年～2000年
开发程度	20%	取消原因	N64卡带限制		

开发秘话



▲ N64 版的《生化 0》游戏封面。

N64 是任天堂在 90 年代中期开发的、仍以卡带为媒体的第五世代主机。早在 N64 刚刚公布的 1995 年，Capcom 第三开发部就有计划为该平台开发“《生化》系列”的前传，而在当时连《生化》初代都还没有发售。

《生化危机 0》在开发初期因为 N64 卡带容量的捉襟见肘（注：N64 刚发行时卡带容量为 4MB，后来通用的为 32MB，而 N64 版的《生化 2》则是该平台三个使用 64MB 卡带的游戏之一），准备使用 N64 的光碟外设 Disk Drive 为载体（以下简称为“DD”）。可惜由于 DD 的开发进度滞后（注：DD 在 1999 年 12 月开始在日本发售，2001 年 2 月即停产），Capcom 决定只使用卡带作为《生化 0》的载体继续开发，他们对此的解释则是：游戏标志性的“道具遗弃”和“双人合作”系统用 32MB 卡带已经绰绰有余。不过因此造成了读取时间过长。1999 年 1 月，《生化 0》正式对外公布。

在 2000 年的春季东京游戏展上，《生化 0》的黄道列车部分得以亮相，而其他场景缺席本届展会的原因则是：开发质量还不够展出的程度。不过无论媒体还是玩家都看到了游戏中部分拖慢的现象，可以看出虽然黄道列车部分已接近完成，但还是受限于 N64 的机能而表现不佳。游戏原本预定于 2000 年年底发售，根据参与本作设计的《生化 2》导演神谷英树所说，本作在 2000 年 1 月的实际开发进度还只有 10%。在那个春天形势开始变得明朗：如若只使用 N64 的单个卡带，那么《生化 0》的开发是不可能完成的任务；假如删除游戏中的部分内容，那么本作的开发就不应再进行。于是本作的开发只得暂时停止。

到了 2000 年中期，PS2 已经发售，同时期的游戏主机市场上 PS 还在发挥着余热、DC 虽然销量堪忧不过人气不减、财大气粗的微软也欲进军游戏业。只靠單一方在苦苦支撑的 N64 已经被认为是第五世代的败者，任天堂不得不放弃这个它们最后的卡带主机，转为开发使用光碟的次世代主机，当时公布的主机代号为“海豚”（后来的正式名称为 NGC）。Capcom 也随即决定等待海豚的具体规格，好将《生化 0》的开发转移到这个新的平台上。当最终发现海豚和 N64 的编制完全不同、并看到先行开发的海豚版本的《生化危机 重制版》的画面后，Capcom 决定抛弃 N64 版《生化 0》已经制作好的内容、保留部分设定然后开始海豚版本的开发。

虽然取消了发售，不过 N64 版的《生化 0》如今依然是一些玩家梦寐以求的一作，可能也是应了那句话“得不到的就是最好的”吧。在 N64 版本的剧情中，S.T.A.R.S. 的 Bravo 小队在阿克雷山区降落后不久发现了一辆正在燃烧的撞毁车辆，在调查中突然看到一个人影窜入树林的阴影中，瑞贝卡接到任务后便立马追了上去。在火车上，瑞贝卡遇到了逃犯——比利·科恩。突然 Bravo 小队的队友杜威跳进车厢内，原来他刚刚被森林中的丧尸与怪物追杀，虽然大难不死但他还是因此失去了一只手。结果由于伤势过重，杜威不治身亡。

在早期的设定中，威斯克会派出一个训练有素的 B.O.W. 来消灭落单的 S.T.A.R.S. 成员，不过这个情节与《生化》初代的设定有冲突，所以制作组就创造了一个“谜之青年”的角色来代替。除此之外这个 N64 版本还有如下设定在之后的正式版中没有采用：①根据瑞贝卡与比利是否能在各个事件中生存，结局也会不同，即使其中的 1 人死亡，游戏也可以进行下去。不过由于瑞贝卡在《生化》初代中已经出现并确认生存，所以这个设定在后来还是被否决了。②结局里比利会送给瑞贝卡一条发带，这个设定是沿袭自《生化》初代里戴着发带的瑞贝卡造型。不过由于在后来的 NGC 版《生化危机 重制版》里瑞贝卡的造型发生了改变，发带也就换成了比利的狗牌。



■这就是上文提到的威斯克控制的那个怪物，看起来有些不伦不类。后来被修改成在正式版出现的丧尸猴。



▲ N64 版中比利和瑞贝卡相遇的剧情，画面比 PS 版本的《生化》进步并不明显。

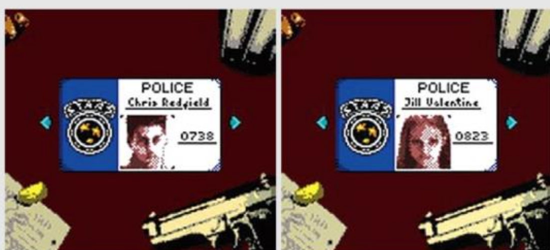


▲菜单和前作比只是多了个“Partner”（同伴）的选项。

生化危机

开发平台	GBC	开发商	HotGen Studios	开发始末	1999年～2000年
开发程度	100%	取消原因	质量问题		

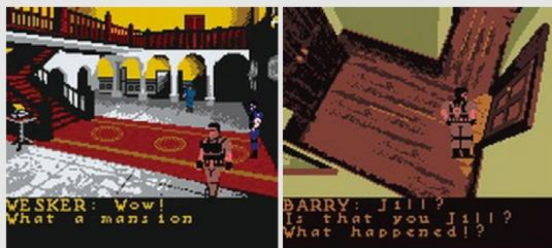
开发秘话



▶容量捉襟见肘的 GBC 卡带居然也能同时玩到克里斯和吉尔的剧情，可见 HotGen 对本作的开发是十分重视的。

在 1997 年趁热打铁推出《生化》初代的“导演剪辑版”和“震动版”后，Capcom 在 1998 年和 1999 年又相继发售了系列巅峰之作《生化危机 2》以及《生化危机 3》。为了利用旗下新招牌的商业价值，在 1999 年 Capcom 委托英国游戏商——HotGen Studios（以下简称 HotGen）在当时的主流掌机平台 GBC 上制作《生化危机》初代的移植作品。虽然是初出茅庐的制作商，HotGen 的设想却十分宏大，不仅想要在这部作品中保留原作的大部分要素，还尝试加入“陷阱”、“敌人随机配置”等新要素。除此之外抛弃原作的“色带 & 打字机”存档机制也在 HotGen 的开发计划当中。

但是在将开发成品寄送给 Capcom 后，HotGen 却匪夷所思地放弃了本作的发行。



▲原作的过场情节包括台词都是100%保留，虽然GBC也可以模拟出人声，不过估计没几个玩家想听。

2000年他们发表了针对此事的官方声明，取消发售的理由则是“无法保证作品能够让Capcom和消费者们满意”。不过既然曾经完成了开发，那么该作的成品还是会有一定几率流到网络上。已经成为都市传说的本作最后也难免被曾经的开发者“出卖”，在前几年有一位神秘人物突然出现，他（她）声称自己拥有《生化》GBC版两个开发版本的Rom，标价2000美元欲出售其中一个版本的Rom，而之所以不卖另一个是因为“已经寄给了Capcom”。不过在筹资到2000美元并支付给这位神秘人物后，Assembler games网站却总共收到了二个版本。

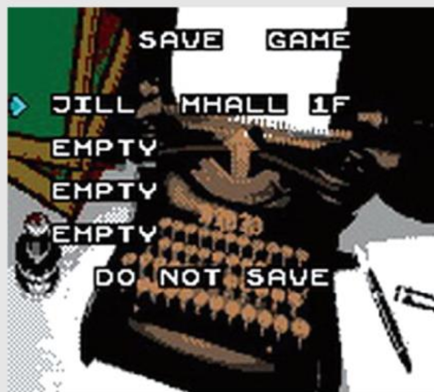
根据时间来排列我们将这两个Rom命名为“卡带1”和“卡带2”，不过从质量和内容来看，“卡带2”应该是比“卡带1”更早的版本，而且里面的BUG更多一些。两个版本都结束在实验室电梯的部分，也就是说最终天台的暴君BOSS战在这两个版本中并没有制作完成。因为机能的限制，HotGen将游戏系统包括很多要素都简化了，比如不用找色带就可以直接存档、一些过场省略了几个分镜、部分场景缺少了一些物品等等。即使GBC只有A键和B键作为功能键，HotGen还是合理设计了操作：原地按B键举枪，而在走动中按B键则开始跑动；推动物品只能沿既定方向按方向键推动；原地转圈方向为8方向等。虽然有着诸多的困难，游戏还是很好地保留了“《生化》系列”的风格，地图、文件、道具箱都有保留。游戏的BGM虽然只有一段，不过音乐诡异的风格也增添了些许恐怖的气氛。虽然开发程度至少达到了95%以上，但广大玩家还是无缘玩到本作的正式版。鉴于同期有一作《鬼屋魔影 新的噩梦》的GBC版发售，可见本作所谓的“让Capcom和消费者无法满意”的取消理由并不能令人信服。而背后发生的事情，可能也只有Capcom和HotGen才知道了。



■为了缩减场景的规模和内容，游戏初期的食堂删除了中间的餐桌。



◀这段找寻威斯克的桥段在原作里需要玩家手动搜索，而在本作中则是自动演示的。



▲游戏还是保留了打字机存档这个经典设定，不过玩家并不用在洋馆中苦苦找寻色带就可以记录了。



▲熟悉的道具箱，上方还会提示目前显示的道具名称以及它上下方的道具名称。

说句题外话，我国福建省福州市的游戏制作商“外星科技”也曾经制作了一款《生化》初代的山寨作品，沿用了GBC上另外一款“《生化》系列”作品《生化危机 外传》的系统，不过BUG多如牛毛，让人根本无法顺利通关。

►“外星科技”的FC游戏《生化危机》，可以看到威斯克和巴瑞长得一个模样，制作相当粗糙。

生化危机3.5

开发平台	NGC	开发商	Capcom	开发始末	2000年～2003年
开发程度	未知	取消原因	三上干涉		

开发秘话

《生化4》的开发在“神谷英树版本”变成了《鬼泣》之后就交给了柴田洋，而在2001年9月Capcom宣布NGC独占“《生化》系列”后，本作也顺理成章地从PS2平台转移到NGC上进行制作。在此后的一次公开访谈中，三上真司更是不留情面地对PS2主机大肆批评，这也让他率领的第四开发部与Capcom之间产生了裂痕。就在这样的大背景下，《生化3.5》在2002年春季的东京游戏展上公布了一段预告——主角为里昂，故事围绕着始祖病毒的发源地展开，而关键词则有“侵食”、“污染”和“暴走”。剧情讲述了里昂所属的美国战略司令部安布雷拉追踪小队与威斯克所属的HCF部队同时向欧洲一座属于斯宾塞的城堡发动了袭击，由于威斯克释放出了一种类似黑雾的病毒，导致双方直接全军覆没。里昂虽然逃出了死神的魔爪，却不幸感染了这种病毒。在接下来的调查中，里昂发现了始祖病毒的起源，这一切都是斯宾塞在一具从古堡地下挖出的古人类化石上发现病毒之后开始的，紧接着他就对此展开了研究。与此同时，一个带着犬型B.O.W.的女性作为里昂的搭档也在城堡里探索。2002年的这个版本中还出现了飞空艇的场景，通过日本的杂志我们也可以看到一个类似歌剧院舞台的设定原画。而在2002年11月，Capcom公布了支持NGC的“五连发”游戏，其中就包含了这个后来被称为“城堡版”或“黑雾版”《生化3.5》。

随后本作的开发团队在如何展现柴田洋导演提出的“挣扎感”上陷入了创意瓶颈，于是



■“城堡版”《生化3.5》的那团黑雾，看起来和《生化5》中的“衔尾蛇病毒”有类似的外观。

在编剧川村泰久的建议下，开发团队决定进行一次实验。在2003年的E3游戏展上，三上真司通过影像的形式亲自公布了后来被称为“幻象版”的《生化3.5》。除了E3这段预告以外，Capcom在之后也公布了一段长达5分钟的Demo影像。在“幻象版”中，“城堡版”的大部分场景与设定都得以保留，但敌人则换成了一种能够附在物体上或变成黑影具现化的奇怪物质，包括盔甲骑士、洋娃娃还有拿着钩锁的黑影男都成为了里昂的威胁。值得注意的是，这个版本并没有明确的剧情，只是针对游戏系统及玩法的一个实验，不过其中的很多设定在最终的《生化4》中得到保留或是加以改进：①越肩视角加入，但有些战斗还是以传统的视角来进行。②越肩时有红外线瞄准作为辅助，里昂手里还有一支手电筒。③副武器有快捷键，这个版本中是闪光手雷或火焰瓶，而在《生化4》里则是匕首。④QTE成为躲避攻击、挣脱敌人的手段。⑤场景会像《寂静岭》那样切换，在光明状态下一切看似正常，而在暗黑状态下会出现暴走的敌人，此时不消灭敌人是无法离开该区域的。⑥比起《生化4》的3D背后视角，本作的视角更类似于《代号维罗妮卡》。⑦黑影敌人只有在受到强光照射（如闪光手雷、外面的闪电）后才会露出本体，此时才是有效攻击的时刻。⑧里昂的健康状态会在右下角出现，一旦受伤，“Caution”的字样就开始闪烁。三上对该版本的评价是“十分恐怖，别被吓尿裤子”。

然而“幻象版”的表里世界切换需要在内存中写入两套场景的数据，NGC的机能在此时变得捉襟见肘。因此即使已经花费了Capcom一定的物力和人力，不过就像当年《生化1.5》的发展一样，《生化3.5》之前的创意与内容再次被制作组否决。在又废弃了一个将丧尸作为敌人的版本之后，整个开发团队进行了重组，原导演柴田洋也退居二线变成了制作人员，而三上则作为导演亲自上阵领导开发工作，开发也就此重新启动，最终在2005年1月，系列史上评价最高的《生化危机4》终于登陆NGC。



▲巨大的飞空艇场景，可惜在之后的“《生化》系列”中都没有出现过。



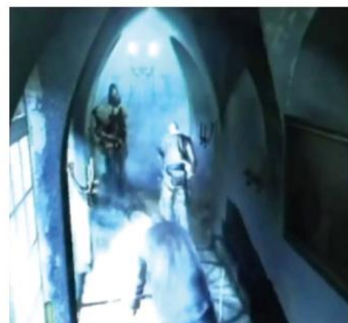
▲“幻象版”中从窗户旁一闪而过的敌人，看起来他还没有黑影化。



▶敌人出现，强制进入里世界。Demo中迎战这些鬼娃娃时使用了传统《生化》的战斗方式，不将它们全部消灭无法离开该房间。



◀Demo中的BOSS——钩锁男，挣脱需要配合里昂的动作推动NGC手柄的摇杆。



▶在将BOSS吸引至走廊后，外面的闪电使BOSS现出了真身，不过效果也只是有限的一段时间。

生化危机 携带版

开发平台 PSP　**开发商** Capcom　**开发始末** 2009年～？年
开发程度 未知　**取消原因** 未知

开发秘话

Capcom在PSP上的两大雾件之一（另外一款是“《鬼泣》系列”作品），本作至今没有官方声明是否已经取消开发。《生化 携带版》于2009年E3游戏展的索尼发布会上公布，大屏幕上的一张概念图在当时让很多玩家浮想联翩。Capcom称本作的剧情将会和以往的“《生化》系列”作品有很大区别，而且会与PSP Go的设计相适应。现如今已经过去了将近7年，就连《食人的大鹫》、《最终幻想XIIIV》（已更名为《最终幻想XV》）都已跳出泥潭即将发售，本作却仍然石沉大海不见踪影，不知我们是否有缘在PSV上能见到它呢?



▶2009年E3展的概念图，可以看到夕阳下丧尸正在街上游荡。

结语

虽然上文提到的被取消的《生化》作品让人觉得有些唏嘘，不过在系列前十年这段重要的发展时期，三上真司很好地做出决策并指挥着这个金字招牌的开发。在2005年，之前开发波折不断的《生化4》获得了VGA年度游戏的至高荣誉，由此证明该作的优秀毋庸置疑，但三上真司也在4代以后离开了Capcom。如今的Capcom随着人才的流失，对于旗下作品的制作变得越发踌躅不前。在“《生化》系列”20周年的关键之际，却只能拿出一些冷饭作品和《安布雷拉军团》充数，希望在不久后的E3游戏展上能有振奋人心的消息公布吧。

白盔白甲穿在身 卖萌充数最在行？

漫谈《星战》风暴兵

巾帼不让须眉的莱娅公主，腹黑逗比的韩·索罗，德高望重的犹达大师，古典悲剧英雄天行者卢克，萌态十足的R2……提到《星球大战》，人们究竟会想起上述哪一个角色？答案恐怕不是上述的任何一个。绝大多数人脑海中首先浮现的，是在《帝国反击战》的主旋律中，“黑武士”带领一眼望不到边，宛如茫茫白雪的风暴兵组成的银河帝国军团的恢宏场面！

所以，在我们讨论《星战》的故事时，也不妨来讨论一下这看似不太重要的小杂兵背后的历史。

文 十大恶劣天气
编 稀饭 美编 Juxi

一个符号

“这个世界上没有看过《星球大战》的人，大概只剩下了《星球大战》中的人物”，在过去的近半个世纪的漫长岁月中，《星球大战》早已成为了科幻领域的《圣经》，至今依然迸发着无穷的活力，堪称是一种无视时空限制，完全覆盖全人类的强大流行文化。卢卡斯为我们创造了无数经典的角色，他们各自的命运也推动着这幕“玄学太空歌剧”缓慢向前。

虽然当我们看到韩·索罗老迈的身躯被不孝子凯·洛伦一剑穿透，然后坠入深渊的画面之后感到怒火中烧，恨不得将这个“一家子都是原力”，却被一个初出茅庐的“小菇凉”打得满地找牙的坑货反派碎尸万段。不过，我们内心深处其实对这些正面人物根本就没有真正的“爱”！瞧，真正集万千宠爱于一身的两个角色，均来自于邪恶的银河帝国：其一是深不可测、恶亦有道，最重要的是被洗白的“黑武士”达斯·维德。其二，就是总是给人以呆头呆脑之感的风暴兵了。和维达这样代表帝国无上力量的个体相比，风暴兵则是抽象化的群体代表性符号。虽然无论是在电影还是周边ACG作品中，风暴兵单单从展现给我们的战斗力来看，根本就是属于杂鱼性质。



人气"角色"

在ACG的世界中，如果"一个角色被Cos的频率与其粉丝数量成正比"这个说法成立，那么显然风暴兵才是拥有最旺人气的《星战》人物。

相对体貌特征细节丰富，气质独特的主角而言，Cos杂兵的难度相对较小。然而在实践中，我们很难看到有人去Cos对道具几乎没有要求，且代表正义一方的义军（即便是有，你也真看不出他们到底扮的是何方神圣）。相比较而言，风暴兵总是动作猥琐，枪法奇差，正步踢得不错，可一打起来总是乌龙场面不断，永远都位于战场食物链的最底层，受众实在找不到理由去扮演这群卖萌充数性质的"战五渣"，可他们就是喜欢这样做！首要的原因，是因为风暴兵的造型省略了身体，尤其是面部的细节，从而令观众产生了一种替代感（这也是今天动作射击游戏主角蒙面男形象横行的原因），从而将自己的角色投射到这个符号上去。



▲同样是杂兵，维护正义的反抗军士兵的人气和风暴兵相比，的确可以算作是忽略不计了。

被黑盔黑甲抹杀个性和特征的爵爷，浑身散发着深邃的神秘感和无穷的力量感，让人不寒而栗。而一个个帝国士兵戴上这件可以抹去所有人性特点的面具之后，更加深了本身要体现的符号化特点，自然人脸和破衣烂衫组合而成的义军相比而言就实在是太土鳖了。如果说黑武士给人的心理压迫是来自于强大的气场和出众的实力，那么风暴兵则是靠庞大的数量、整齐划一的动作，时时刻刻冲在第一线的作风，来给人以视觉与心灵上的双重震撼，所代表的正是帝国摄人心脾的威慑力。整齐的队伍，团结的力量，钢铁的意志……这比任何华丽的辞藻都具有煽动性！

集体象征

有人说《星战》的帝国军身上体现着所谓的"纳粹意识"（被躺枪的还有海因莱因大神的太空硬科幻宝典《星船伞兵》和同名电影《星河战队》），这种说法并非毫无道理。事实上，Stormtrooper一词正是来自于德语中的"Sturmabteilung"，正确的译名应该叫做"冲锋队"（具体内涵你懂的！），所谓"风暴兵"只是在中国大陆地区约定俗成的称呼。

但如果说卢卡斯当年将罪恶滔天的纳粹德国视为银河帝国的创作模板，这也的确是过于牵强。无论是《意志的胜利》所记录的纽伦堡帝国代表大会游行观礼，还是《星战》中多个风暴兵操典的全景场面，它们之所以能够通过画面展现出强大的力量，源于我们本性中对群体力量的狂热——属于犹太思想家莱希所说的性格结构的第二层。这身白盔白甲抹去了士兵身为一个"自然人"与"自由人"的一切痕迹，组成了具有象征意义，规模庞大，场面震撼，拥有严格纪律性，其力量足以碾压一切事物的视听奇观。



▲提到具有"纳粹意识"的科幻电影，人们首先想到的是改编自《星船伞兵》的《星河战队》。

和《星战》类似的是，《星河战队》电影版的服饰设计也体现着明显的纳粹痕迹，尤其是军官制服完全就是纳粹装换标的产物了。两个电影品牌虽然都因此遭受非议，但其待遇也是不同，后者甚至背上了"为法西斯招魂"的骂名。虽然《星河战队》无论从影片格局还是影响力上来看，都不能与《星战》同日而语，但它却将很大的篇幅用在了对纳粹体制的描绘上，比如对国家主义的鼓吹（插播的电视新闻），对极权社会（政府－军队－公民－平民）的解构，对人性的谋杀（被人们"津津乐道"的共浴镜头）和对种族主义的表现——虽然是出于揭露与反讽的目的。

相对而言，除了让驾驶员和内勤人员使用纳粹风格明显的制服与做派以外，《星战》对银河帝国的描绘基本上不涉及到意识形态范畴。更重要的是，本文的主角——风暴兵的装束毫无纳粹军服通过收腰、垫肩来突出身体线条的设计元素，更没有夸张的皮带、皮靴和各种金属徽章等等这些突出种族优越感的装饰物，反而具有今天横行于世的由极简和扁平化为标志性设计特色的"苹果风"。在这个智能移动改变生活，屌丝狂欢的时代，《原力觉醒》第一次揭开了白盔，并且安排了Finn这样一个前风暴兵角色，亦是对其超前设计元素的最佳褒奖。

因此，到了今天，被昵称为"白兵"的风暴兵仍然是《星战》文化的代表元素，而接下来，我们就要详述一下这个被符号化的兵种背后，所蕴含的故事。



▲风暴兵的设计充满了超前的苹果风．

历史篇

狭义的风暴兵，特指银河帝国时期的同名军种。广义上的风暴兵，即西方观众所称的“桶头哥”（Buckethead）和中国观众所称的“白兵”，泛指在整个《星战》的历史时间线中出现过的身着类似装束的人类军团。说到这里，就不得不提及一个经常被《星战》初心者们所混淆的一个概念——即克隆兵和风暴兵之间的关系问题。二者之间相互演变的过程，也是理清《星战》主线故事的一条重要线索。

旧共和国时期

●起源

在纳布危机（Invasion of Naboo，贸易联盟出兵侵略纳布星球，导致旧共和国分崩离析的导火索）发生之前，擅长“原力预见”的绝地大师赛福·迪亚斯就预料到了一场大战即将在银河中爆发，旧共和国的军事力量将难以应对。

赛福将这一情报递交给绝地长老会，然后……然后就没有然后呢！保守、教条的官僚体制不仅拒绝了扩军计划，而且还将其视为极端分子而从绝地领导层中解职。就在此时，西斯尊主达斯·普雷格斯伪装成一个名叫黑戈·达马斯克的穆恩商人，表示愿意为这位失意的大师提供“帮助”。殊不知，这支用于保家卫国的中坚力量，就是在死敌的操纵之下诞生了，克隆人军队最终也成为了旧共和国的掘墓人。

赛福·迪亚斯假借共和国参议院的名义，要求擅长克隆技术的卡米诺人以人类为样本，打造一支克隆人军队。为了避免引起卡米洛人的怀疑，赛福表示这支部队仅仅用于预备役，因此不需要长老会的授权。为了让制造克隆人军队的计划按照西斯的意图进行，杜库无情地杀害了自己的挚友赛福，以此作为正式加入黑暗面的投名状，并被西迪厄斯授予了Darth Tyranus的西斯尊号，从而成为了这一计划的实际执行人。



▲赛福·迪亚斯，克隆兵的缔造者，然而这个创造物自始至终都是西斯的一场大忽悠。



▲克隆人自幼就要学习战争技能。

为了保证克隆人基因的优越性，杜库选用了银河中最为著名的赏金猎人詹戈·费特的DNA作为克隆人的模板。卡米诺人以此为基础，修改遗传代码，从而制造出了仅需要自然人一半时间即可达到成年阶段的的克隆体。从会走路开始，克隆宝宝们在接下来的十年的时间里就要不断接受战斗技巧、武器操作和战场策略的训练。

比武器训练更重要的是精神控制，和广义的洗脑术不同的是，卡米诺人在压制克隆人独立性的同时，依然允许他们在特定条件下保持创新思维，这使他们远比只知道按照程序运作的机器人更适合瞬息万变的战场环境。而决定“个性”开启与关闭的设备，就是植入每一个克隆兵大脑的有机芯片，它让士兵既保持着绝对的忠诚和对命令的执行力，同时又不至于沦为纯粹意义上的人形兵器。然而就连卡米洛人也不知道的是，西斯已经在芯片中输入了旨在剿灭全部绝地成员的特洛伊木马——“66号密令”。

在赛福死后数年之内，他当初的预言就变成了现实，愈演愈烈的分离主义运动最终导致了邦联的形成，这个叛乱集团凭借规模庞大的战斗机器人军团四处攻略，缺乏足够兵源的旧共和国在战场上节节败退。与此同时，绝地大师欧比旺·克诺比发现了卡米诺星上的这支规模高达百万之众的克隆人大军，更让人欣喜的是这支足以撼动战争天平的军团宣称对共和国绝对效忠。时任最高议长的西斯卧底兼未来大帝帕尔帕庭下令将这支“木已成舟”的强大力量编成共和国陆军。



►创造克隆兵的卡米诺人，由于他们的身体结构和人类完全不同，因此第一代克隆人盔甲的人体工学非常之差。

●介入战争

由绝地武士担任指挥官的各个军团，拉开了克隆人战争的序幕——吉奥诺西斯战役。勇敢无畏的克隆人在一望无际的荒原上向着一度让共和国心惊胆战的机器人军团发动猛攻，不仅一举扭转了整个战局，而且将分离势力逐出了他们苦心经营多年的据点。

接下来长达数年的血腥战争尽管并非一帆风顺，但全知全能，遵循理性的绝地指挥官，与忠诚高效的克隆人军团的组合，展现出了极大的威力，邦联的覆灭只剩下了时间问题。同时，对克隆兵全方面的依赖，也使得共和国的寿命进入了倒计时，尽管他们根本无从察觉，也不想去从一些异常情况中挖掘真相。

由于克隆人庞大的数量，不可避免的品控问题零星出现。极少部分的克隆士兵出现了个性无法被压制的“缺陷”，比如一个外号为“聪聪”（Slick）的克隆兵上士居然收受分离势力的贿赂，干起了间谍的勾当。还有一位干脆中途开溜，去某个鸟不拉屎的星球化名为Cut Lawquane，当起了农民……如果说上述“不和谐”的孤立事件仅仅只是证明了人性的强大以外，那么战功卓著的501军团中接连出现的异端事件从未引发过绝地武士们对克隆兵真实使命的怀疑，就实在是让人为他们的智商“捉急”了。


▲克隆人士兵的战斗力非常强大。

在林格·维达战役（Battle of Ringo Vinda）中，这支部队中编号为CT-5385的士兵突然声称自己的绝地将军提普拉是共和国的叛徒，并且将其残忍的杀害。绝地、参议院和卡米诺人对这一案件进行了三方联合调查，最终依然将其定性为“故障”。

不过他们其实曾经非常有希望在通过这一事件来发现西斯的阴谋：在调查过程中，CT-5385的好基友CT-5555宣称自己脑中被植入有杀死所有绝地武士的秘密指令，并且一口咬定CT-5385的反叛行为源于指令被错误激活。直接来自于最高议长的行政命令，将这名“精神失常”的士兵押送到了大共和国军事医院，然后残忍灭口。在05年的电影《西斯的复仇》及相关漫画表明，66号指令是共和国150条应急密令中的一条。如此说来，这条命令的实质内容是官方高层知晓的，体现着共和国领导层对绝地长老会的不信任，难怪他们会在案件调查中如此草率了……


■林格·维达战役中正在作战的克隆人士兵。

●身分转变


■66号密令被激活，所有克隆兵都收到了消灭全部绝地武士的隐藏命令。

克隆人战争以戏剧性的方式结束了——走投无路的机器人将军格里弗斯决定将邦联最后的精锐兵力集中起来，对共和国首都科洛桑星球展开孤注一掷的突击行动。，并且成功绑架了帕尔帕廷。就在分离势力舰队企图带着人质逃离科洛桑时，欧比旺·克诺比和阿纳金·天行者奋力将腹黑议长救出，并且将邦联最后的值钱家当一举歼灭。

在克隆人战争宣告结束的历史性时刻，帕尔帕廷启动了66号密令。几乎在同时，遍布银河的克隆人士兵的掌心出现了幕后大老板的全息影像，宣布所有绝地武士都是共和国的敌人（这并不违反克隆兵从出生就被灌输的忠于共和国的信条），必须马上处决。和克隆兵并肩作战多年的绝地指挥官们，就是在这种毫无防备的情况下，倒在了爆能枪喷射的火焰之中。

遁入黑暗面，被帕尔帕廷赐名为达斯·维德的阿纳金化身黑武士，率领骁勇善战的501军团杀入了绝地圣殿，将昔日伙伴们屠戮殆尽。之后，维德赶赴穆斯塔法星球，将邦联委员会一网打尽，结束了这场旷日持久的战争。在墙头草参议员们一片“好顶赞”声中，帕尔帕廷称帝，改组银河共和国为银河帝国，而克隆人大军则变成了维护帝国统治的马前卒——风暴冲锋队。

需要指出的是，由于66号密令是通过电子讯号方式启动，一些在克隆人战争中被部署到偏远星球上的士兵并未成功收到该指令，他们依然保持着对共和国的忠诚。在官方系列漫画中就曾经出现过一个有趣的情节：卢克一行人去了一个偏远星球建设监听站，却发现一架20多年前克隆战争时期坠毁的炮艇机，并遇到了一名克隆士兵。这个克隆士兵明显没有受到66号密令的影响，仍然忠于旧共和国，忠于绝地。当他回到现实，得知共和国早已灭亡，绝地几乎被斩尽杀绝之后，其精神并没有出现任何紊乱，反而马上认可眼前的天行者正是自己的指挥官，并且加入反抗军来消灭帝国派来的那些和自己长得差不多的后生们。

▼官方漫画记载的卢克遭遇几个未被激活66号密令的克隆兵的剧情。



文化漫谈 斑斓之书

第一银河帝国时期

●兵源更换

由于自身衰老速度要明显快于自然人，克隆人在服役超过十年之后就会出现身体机能的衰退，最终变成一件毫无用处的生物垃圾。在帝国成立十周年的时候，已经有相当比例的克隆人无法继续服役，他们的位置迅速被自然人士兵所代替。剩余下来的极少数克隆人士兵在帝国军事学院担任教官，或者是充当前线小分队指挥官的角色。


▲帝国时期的风暴兵造型。

帕尔帕特决定将风暴兵的来源完全改为自然人，这是帝国推行的所谓新秩序的一项重要内容，所体现的是人类优越论和人类至上主义（但并不歧视肤色）。后备役军官每年会对全国 18–30 岁的成年男子进行一次基因采集，凡是 DNA 得分在前五个档次（共十个等级）的候选者，将有很大概率受到帝国军的征召令，在兵源不足的情况下，一些不符合条件的公民也可能被招募。

无论从先天基因还是后天培养来看，风暴兵和克隆人在战斗力上完全不可同日而语。旧共和国时期的克隆兵小队可以完虐一名绝地武士，然而到了帝国时期，这些“鼻子插根葱装象”的家伙们只能充当被绝地幸存者，乃至是给绝地们打下手的反叛军们割草的原材料……现在，问题来了，为什么一手遮天的帝国皇帝不重现启用卡米诺星球上的克隆人工厂，而使用这群完全不能打的废柴来凑数呢？皇帝并不是没有收到过类似的建议，阿卡尼斯军校（Arkanis Academy）校长布伦多尔·赫克斯（Brendol Hux）就是克隆军队的忠实支持者，他甚至背着皇帝开始了相关研究，也因此而受到了调查。

●杂兵化

用诸如“主角光环”之类的说辞，来解释风暴兵在三部正传作品中各种反智表现，这也是不能让人信服的。事实上，站在帕尔帕特的立场上，我们很容易看出为什么他更偏爱用一群废柴而不是与生俱来的精英战士来维护自己的独裁统治。

回顾整个克隆人战争，我们就会发现这场几乎蔓延到银河每一个角落的大战，完全就是当时以帕尔帕廷面目示人的达斯·西迪厄斯自编自导的产物。他窃取共和国统治权的关键，就在于后者对克隆人大军的高度依赖，这种毫无保留的信任，是建立在克隆士兵对共和国绝对忠诚的基础之上。尽管日后克隆兵在 66 号密令的指示之下对绝地组织大开杀戒，但这并不代表他们对共和国的赤胆忠诚都是演戏，因为 66 号密令的内容并不是让他们叛国，而是命令他们处决所谓共和国的“叛徒”，这也是他们干起这件殴杀领导的事情分外卖力，毫不手软的原因。

虽然在战后，帝国全盘继承了共和国的政权，但在基因代码中就被写入效忠共和国的克隆兵，不可能将忠诚自动转移到新诞生的这个独裁政权身上。如果说 66 号密令是一项隐藏机能，那么反抗帝国统治，则是克隆兵的“本能”，一旦觉醒，后果不堪设想。

皇帝在骨子里面并不愿意将自己的银河江山，交给这群由自己创造出来的、脑后长着反骨的家伙来维护。发生在帝国七年的卡米诺星球之战，则更加坚定了皇帝放弃以克隆人作为军队主体的决心。这场战役的起因，恰恰就是一群觉悟后的克隆人在卡米诺星公然喊出了“驱逐帝国，恢复共和”这样的反动口号，虽然他们的反旗被迅速撕碎，但是皇帝从此以后对克隆人军队失去了信任。于是帝国开始大规模征召自然人入伍，并使用其它基因源的模板来建造新的克隆人从而“稀释”纯血克隆兵所占的比重。


▲在帝国的时期，风暴兵的数量和质量形成了非常大的反差。

从帝国军的战略思想，我们也可以看到对步兵单位的轻视，这亦是风暴兵战力直线下降的原因。由绝地领导的旧共和国军事力量，更强调个体战斗力的强大，所以我们看到当时的克隆人军队在逆境中创造了无数可歌可泣的传奇战绩。

吉奥诺西斯星球是靠三个军团硬啃下来的，赖洛思星球更是一个兵团直接推平，圣殿中一干绝地正太和老古董们被 501 军团吊打，还有黑暗星球上面那么高科技的种族都被克隆兵碾压……而到了帝国时期，根本就不需要通过如此原始的方式来获取胜利，因为海军已经荣升为主要打击力量，歼星舰开完地图炮，风暴兵直接登陆收拾残局即可。

也正是因为如此，在面对神龙见首不见尾的义军的时候，帝国这种完全是为了正面大规模作战功能而设置的军队体系，就显得不够灵活，类似于昔日强大的苏联军队陷入阿富汗的战争泥潭。所以可怜的白兵们被各种“无双”，甚至被土著种族完虐的惨状，也就在所难免了。


■接受了 66 号密令的克隆人士兵立刻对绝地武士指枪相向。

●新的定位



▲即便是韩·索罗（图右）这样的老人家，对风暴兵的盔甲机能也知之甚少，直到《原力觉醒》中，他才从 Finn 身上第一次知道基础风暴兵的头盔是不滤毒的。

皇帝使用自然人组成的风暴兵，还有着政治方面的考量。帝国创立之后，除了追杀绝地幸存者和剿灭邦联残余势力以外，已经基本上没有显而易见的威胁。为了维护自身权威，皇帝必然需要一支看上去很能唬人的军队来维护统治。

这份活计想要干好，除了靠爆表的战斗力，最重要的是要有逼格，这就是风暴兵作为“看门狗”而言最重要的一个任务。共和国时期的克隆军即便在巅峰时期也没有突破千万的规模，而帝国时期的风暴兵数量已经轻松超过了四亿。虽然克隆兵和风暴兵的外观很难分辨（主要区别在于头盔的正面，T 字型头盔是克隆人，在外部可以看到士兵的双眼，而帝国军佩戴的是呼吸面罩），但后者的内在早已经在新形势下经过了严重的“减配”，不仅一线步兵的重武器得不到配置，而且就连盔甲的防护性能也严重下降，甚至连一些最起码的战场三防功能也被取消了。

帝国遭受重创之后，风暴兵依然是其残余力量组成的“手之帝国”的主要军事力量，它的存在一直延续到目前已知的“第一秩序”时期。这个银河帝国的实际继承者用低调的姿态让新共和国的领导人相信自己不再是一个威胁，而暗地里却用皇帝的追随者们带来的大量资源和技术来发展军备。

进入“后帝国时代”之后，由于兵员严重不足，西斯残余分子们已经不再将兵源局限于纯种人，生化人、类人猿土著，甚至是奇形怪状的外星人也可以成为风暴兵的一员（真是难为了那群盔甲师傅）。同时，新帝国的军事体制变得更加残酷：他们强迫父母将新生儿交给政府圈养，从小接受类似“斯巴达”式的军事训练，也不再将性别限制为男性。

在新帝国进入费尔皇朝时代之后，开国皇帝贾格德·费尔(Jagged Fel) 意识到了光靠军事独裁统治，很难有逆转不利局势的可能性，他决定成立的帝国传教部（Imperial Mission），通过资助弱势种族、意识形态输出、宣传等方式来传播软实力，从而改变外界对帝国的极端负面印象，这就是所谓的“不战而胜”（Victory Without War）计划。出乎意料的是，费尔的这一手腕取得了空前的成功，帝国在许多共和国青年心目中成为了一个充满斗志与活力的希望之地，他们甚至不惜背负叛国罪名，千方百计地投奔风暴部队。在这一时期，传奇的 501 军团部队得以重建，而风暴兵的数量也恢复到了旧帝国鼎盛时期的三分之一规模。从《原力觉醒》中新登场的风暴兵的表现中，我们也可以清楚地看到，他们的战斗风格也不再是走萌蠢路线了。



■从《原力觉醒》开篇这场战斗来看，新一代风暴兵依然可能被打死，但应该不会像过去那样是蠢死的。

兵种篇

皇帝对克隆人的不信任，本质上说是害怕 66 号密令事件在自己的身上再度上演。然而，我们并不能将风暴兵实力在帝国时期的全面下滑，归于皇帝的“重文轻武”策略（虽然他的确有这方面的考量），在整个陆军部队的战斗力方面，帝国军事高层依然是相当重视的，只不过当前的政治环境不允许克隆军这种个人实力超强的全能型军种继续存在。

职能定位





■帝国时期的风暴兵变成了和机械化单位合作进军的常规士兵。

虽然旧共和国时期的克隆人军同样由不同的兵种构成，但士兵在能力上并不存在差异。一个克隆侦察兵从悬浮摩托车上跳下来之后，立刻可以像一名步兵那样投入战斗。而这样的量产化全能型士兵，对于帝国的军事体制来说是不现实的。

考虑到新兵是由性格各异，身体素质参差不齐的自然人组成的现实，帝国军根据相关的战术需要，赋予了风暴兵不同的战术功能。从而让这支军队朝着战斗技能专业化、作战动机职业化和军事管理精细化的方向发展。

根据《星战》铁杆们的总结，全盛时期的风暴兵的专业兵种多达 64 种。由于篇幅关系，不再一一赘述，下面我们分三大类来介绍其中一些具有代表性的兵种。

●战术支援类

【侦察兵】：侦察兵是为数不多装备在帝国时期得到升级的单位。和克隆侦察兵配备的614-AvA摩托车相比，74-Z的速度更快，转弯半径更小，且在续航能力和匿踪性能上亦有较大提升，可以满足长时间的敌后侦察需要。侦察风暴兵的盔甲要比标准版更轻，内置视讯增强装置，除了搜集情报以外，他们最重要的任务就是充当"搅屎棍"。侦察兵擅长使用E-11s爆能枪进行中远距离的狙击，能够使用烟雾、电子等多种手段对敌人的指挥节点进行破坏干扰。



【狙击兵】：侦察兵中的神射手，会被招募进专门的狙击单位。从外观上看，他们有一块蓝色涂装，用于在射击时抵消后坐力的专用肩甲，一个增强型的护目镜，胸甲上还有一条蓝色的子弹袋。除了严格的射击训练以外，风暴狙击兵还要学习各种重型陆战装备的驾驶，在关键时刻能够发挥替补队员的作用。



【跳跃兵】：旧共和国时期被克隆人军广泛装备的火箭背包，只有一小部分风暴兵能够继续使用，这些被称为跳跃兵的战士使用了威力强劲的RT-97C重型爆能枪和护盾发生器，是一种专门用于对敌人固定火力点展开突击的攻坚兵种。



【掷弹兵】：顾名思义，这是专门使用榴弹发射器的兵种，他们和普通风暴兵的外观区别在于一片红色肩甲和胸前挂满榴弹的黑色弹袋。



【喷火兵】：在发生在《原力觉醒》开场的那场大屠杀之前，喷火兵从未出现在《星战》的正传和庞大的周边产品中出现，2015年的外传小说《失落星辰》（Lost Stars）也仅仅只是提到了这一兵种的存在。



●特种部队

【雪地兵】：在克隆人战争时期，大共和国陆军的雪地兵部队在Orto Plutonia、Rhen Var、Tolla等冰冻星球上立下了赫赫战功。和由克隆人占据主体的政府军不同的是，雪地兵全部是由从极寒地带征召来的自然人居民构成，因为即便是为战斗而生的克隆兵，也无法在这样的极端环境下生存。帝国时期的雪地兵加强了个人维生系统，其外形上最为标志性的特征莫过于登山镜式的面罩和类似滑膛枪时代士兵所穿的大氅的防寒服（远远看上去像是一件短裙），内置电源能够让士兵在零下40摄氏度的环境下保持正常体温两周时间。除了战斗装备以外，雪地兵还配有一系列的专用装备，包括求生信号信标、保险绳、爪钩枪等登山工具。



【沙漠兵】：沙漠兵的盔甲自带体温调节机能，其头盔中还能过滤沙尘，背囊携带有大量的个人生存物资。在塔图因星球上搜寻失落死星计划的任务中，帝国沙漠兵就地取材，使用了当地的大型生物"dewbacks"作为自己的临时载具使用。



【岩浆兵】：身着红色盔甲的岩浆兵是雪地兵逆反版，他们完全就是为了在苏鲁斯特这样的超高温星球上开展行动而存在的。他们的盔甲除了防护高温对人体的烧灼以外，内置的维生系统还能过滤含硫的有毒气体。不过，岩浆兵的战斗盔甲还不能支持使用者跳进熔岩中洗个澡。



【海洋兵】：在未来的宇宙战争时代，"海军"的含义与"水"已经没有任何关系。尽管如此，在罗塔星这样遍布蓝色海洋的世界中开展行动，帝国依然需要古老的海军士兵。身为《星战》世界中的海军陆战队与海豹特种部队的结合体，帝国海洋兵是风暴兵大家庭中惟一一种不能做到盔甲全身覆盖的兵种，为了保证水下的活动能力，躯干与四肢的连接和腿臂关键部位均为紧身式设计。海洋兵维生系统的氧气供给模块与那些在雪地、岩浆世界中摸爬滚打的同行们也有较大的不同，它无需更换压缩氧气瓶，无论是在陆地还是水下，这套水肺系统均能自己制造并且存储氧气。



【太空兵】：太空兵专为士兵暴露在外太空的战场而存在，他们的太空服级别战斗盔甲和反重力靴能够满足零重力环境下的生存与战斗。



【暗影兵】暗影兵身穿内置隐身机能的黑色轻甲，使用射速奇高的T-21爆能枪，是帝国为义军量身定制的反游击战利器。



●内卫部队

任何专制独裁政权，都或多或少地在维护其统治的过程中表现出“对内强硬，对外软弱”的行为逻辑，银河帝国亦不例外，从突击部队（Shock Trooper）职能的变化就可以明显的看到这一点。这支肩甲、腿甲采用红色涂装的精英部队在旧共和国时期是作为一线部队的攻坚力量使用，而到了帝国时期，则作为首都卫戍部队，负责皇帝最外围的警戒任务。



从某种意义上来说，我们在电影中看到的那些外强中干的基础风暴兵，其实也扮演着内卫部队的作用。当然，指望他们来化解帝国的内部矛盾和反抗军不断燃起的星星之火，这是不现实的，所以帝国还训练了一群“内战内行”强力部队，他们有的受地方政府管辖，有的在帝国安全局（ISB）的统帅下展开平暴任务，有的则直接对皇帝负责，是名副其实的禁卫军部队。

【帝国镇暴队】：帝国镇暴队是风暴兵中惟一一支只使用近战武器（电杖）作为武器的军队，专门从事对大规模群体性事件的处置。在局势失去控制的时候，他们会换上重型盔甲和双手使用的电矛。



【人群控制部队】：和镇暴队依靠人数和队形来平息居民暴乱的作战法则不同的是，人群控制部队更多是从技术的角度来阻止群体性事件的蔓延，并且为镇爆队的正面战斗提供援助。他们的主要战斗装备是一台小型单人飞行器，最高时速达到了200KM/H，能量加满的情况下能够维持10小时的悬浮，根据任务需要可以选装网枪、电击枪、瓦斯弹发射器、高压水枪等等非致死性武器。



【拆弹部队】：漫威出品的《星战》周边漫画第56辑《云中之棺》（Coffin in the Clouds）中记录有一支从简易爆炸物到反坦克地雷都可以轻易排除的风暴兵拆弹小组，被云城中乌格瑙特人留下的发声炸弹全灭的故事。他们在电影主线故事中的神隐，也间接解释了为什么每次叛军布设在帝国战舰、基地内的炸药最后都会被成功引爆……



【皇家卫队】：这支帝国精英卫队的前身是旧共和国时期的议会卫队，这些蒙面士兵身穿红色长袍，使用礼仪性质的长剑、长矛和E-11s礼兵定制长枪，举手投足间都有着隆重的宗教仪式感，不过在正片中展现出的实力甚至连那些瞎打一气然后领便当的普通风暴兵都不如，属于典型的花架子部队。

●机器人部队

很多对《星战》世界观不太了解的观众，经常会产生这样一个疑惑：在人类已经征服太空，就连一艘普通的商船也具有超光速跳跃能力的时代，为什么不使用智能机器人来代替原始的“堆人肉”战争模式呢？事实上，按达斯卢卡斯的设定，原力的宇宙是造不出T800（终结者）这一级别的机器人和科塔娜级别军用AI的。况且在克隆人战争中，邦联已经将“人工智障”指挥控制的战斗机器人污名化为了残忍、邪恶的代名词，为了扫除内战遗留的心理创伤，无论是帝国还是义军，都不敢大量使用这种给民众造成严重心理阴影的部队。



【黑暗士兵】：虽然无论从技术还是现实角度来看，智能机器人士兵断然没有在《星战》世界观中存在的可能性，但这并不代表帕尔帕廷对类似科技根本不感冒。相反，他最为理想化的银河帝国军，正是一只类似的军事力量，风暴兵仅仅只是一个过渡性质的军队形式。

和克隆人相比，机器人不可能干出调转枪口这样的事情来（即使66号密令再度发生，皇帝也可以按下Reset键），而且没有克隆人的寿命限制，其军队的维持成本相对人类军团而言也几乎可以忽略不计。帝国卫士的下一代，正是那群被称为“黑暗士兵”的机械战士。

黑暗士兵的历史要追溯到克隆人战争时期，当时一些身体在战场上遭受重创的克隆兵自愿接受义体改造，从而继续履行使命。这部分士兵不仅在战斗能力上没有丝毫的减少，而且在外动力骨骼等增强机械的帮助下成为了名副其实的超级士兵，更重要的是在他们的克隆人战友们进入衰退期之后，这些半机械士兵依然能够保持着旺盛的斗志在一线继续作战。

作为这场战争的老兵，罗姆·莫克将军将该计划递交给帕尔帕廷，并且得到恩准。皇帝十分期待这种高级战斗机器人来充当“超级冲锋队”，待成熟之后全面推广，成为维护帝国统治的生力军。

部分《星战》游戏玩家认为自己所遇到的那种名为“Dark Trooper”的硬骨头是机器人，这种认知是错误的。根据Del Rey撰写的设定手册“The Essential Guide to Droids”中的说法，黑暗士兵的核心部分依然是保留了大脑和中枢神经系统的克隆兵，皇帝为黑暗士兵划定了其机械部分不得低于70%的红线，这样既保证了他们相对于战斗机器人的灵活性，同时又可以防止出现集体叛变的情况，毕竟脑子抽风了，还可以直接锁定剩余的机械部分。对阿纳金的黑化改造，从技术角度来看，也是黑暗士兵计划的副产品。


■第一代黑暗士兵。

第一代黑暗士兵的外观依然没有定型，由对光剑具有一定抗性（可以吸收部分伤害，但无法对光剑实施格挡，真正能够和绝地武士对剑的制式武器是第七集中由FN-2199使用的Z6警棍）的弗里克合金铸造的金属骨架全部暴露在外，再加上高达2.56米的硕大身材，给人的视觉压迫感极强。

但除了火箭背包和一对用于镇暴任务的剑盾以外，初代黑暗士兵的武器并没有任何特殊之处，他们依然在使用风暴兵的制式枪械，在火力输出上表现一般。由于结构设计上的不完善，裸露在外的线束也是他们在近战中最为致命的弱点。

相比较而言，第二代暗黑士兵的做工要精致许多，其铜灰色涂装的盔甲在外观上看已经和风暴兵毫无二致，虽然从块头来看就知道不是什么好惹的货色。和第一代相比，二代黑暗士兵的火力配置得到了极大的加强，他们的标配步枪ARC是E-11爆能枪的重型定制版，不仅射速奇高，而且还能在命中目标之后能够将杀伤力向其周围敌人进行传导。枪身长度超过1.2米的单兵突击


▲三代黑暗士兵的演化路线。

炮，是帝国冲锋枪的双管魔改版。它既可以在 30 秒时间内射完 400 发等离子能量束，也可以通过二号扳机发射 20 枚导弹，这样的火力密度足以瞬间荡平一个叛军基地。更可怕的是，二型黑暗士兵还实现了战舰所使用的能量偏移护盾的小型化，这就意味着一队队形完整的黑暗士兵的正面，几乎是不可撼动的。

作为不可告人的秘密和承载着帝国军希望的验证型部队，黑暗士兵的运作方式同已知的任何一支风暴军兵种都毫无相同之处。生产他们的移动基地，是由歼星舰改造而成的“弧锤号”（Arc Hammer）工程船。这艘实为科研舰，却自带大量攻击武器的神秘飞船，也充当着运兵船的作用，目的就是让神秘的黑暗士兵能够迅速投入到特种作战环境之下，做到随打随补，同时实时获取其战斗数据，用于进一步的改造。雅文战役数月之后，“弧锤号”正是采用上述部署方式，对塔奈星（Talay）上的一个叛军基地展开突袭行动，在不到 20 分钟的时间内即将其夷为平地。除了一艘运输船逃离以外，敌方地面人员无一人落网。根据基地指挥官图卡（Toka）牺牲前发出的求救信号，同情反叛军活动的雇佣兵卡尔·卡塔恩（Kyle Katarn）在获知消息后回到现场进行调查，通过遗留下来的不属于风暴兵的高等级武器和动力盔甲，判断出帝国使用了机器战士，并且顺藤摸瓜，弄清了黑暗士兵计划的梗概。

依靠一艘劫持来的帝国补给船，卡塔恩潜入“弧锤号”，通过布设炸药的方式将这艘货船，连同它所携带的罪恶阴谋一同化为碎片。需要指出的是，义军的战果中还包含着几台 III 型生化人，这种型号的黑暗士兵除了携带有更威猛的火力以外，其最重要的新增机能就是反绝地能力。他们不仅标配有光剑，而且由克坨希斯（Cortosis）元素打造的盾牌还能让光剑在接触之后发生暂时性的短路。这样的骇人发明一旦研究成功，哪怕是丢几台放在《星战》的主线之中，恐怕故事就直接剧终了……


■第三代黑暗士兵的造型更具备压迫感。

没有第二条生产线，甚至连相关技术资料都没有备份的黑暗士兵计划，本意是为了保证项目的绝对机密性，但这种将鸡蛋全部装入一只篮子的做法却给了义军将一举破坏的机会。除了少数正在执行任务尚未归队的黑暗士兵以外，Dark Trooper 作为一个兵种已经不复存在。

结语

风暴兵的历史，体现着电影制作进步的进步。尽管电影设定风暴兵的盔甲是通过磁性原子附着摩擦面粘在士兵的躯体之上，但这一黑科技对于电影所在的时代而言实在是太难表现了。当时剧组的解决方案是制作由 20 块塑料甲片，用类似中世纪板甲的穿戴方式绑在群众演员的躯干和四肢上，既无法做到合身，也毫无舒适性可言，这也是为什么正传三部曲中的风暴兵的行动总是蹑手蹑脚的原因。再加上视野非常局促的头盔，拍摄过程中各种撞墙乌龙事件不断。

而到了电脑特技技术高度发达的前传三部曲时代，所有克隆士兵均由 CGI 打造，不仅可以轻而易举的“复制 & 粘贴”出气势恢宏的军团全镜画面，而且动作灵活性和流畅性也得到了质的飞跃。

到了《原力觉醒》的时代，3D 打印技术的成熟，已经让身穿风暴兵盔甲从科幻变成了现实，甚至就连丹尼尔·克雷格这样的超级大腕，也甘愿穿上它扮演一个只有两句台词的龙套。

风暴兵同样也是贯穿着《星战》历史的见证者——他们装备的演变，浓缩着《星战》世界观的科技发展史。其职能和组织方式的改革，亦是共和与帝国两种政治制度你死我活的角逐，绝地与西斯两股势力此消彼长过程的最佳体现。读懂了风暴兵的历史，我们便能够理清整个《星战》的历史脉络。

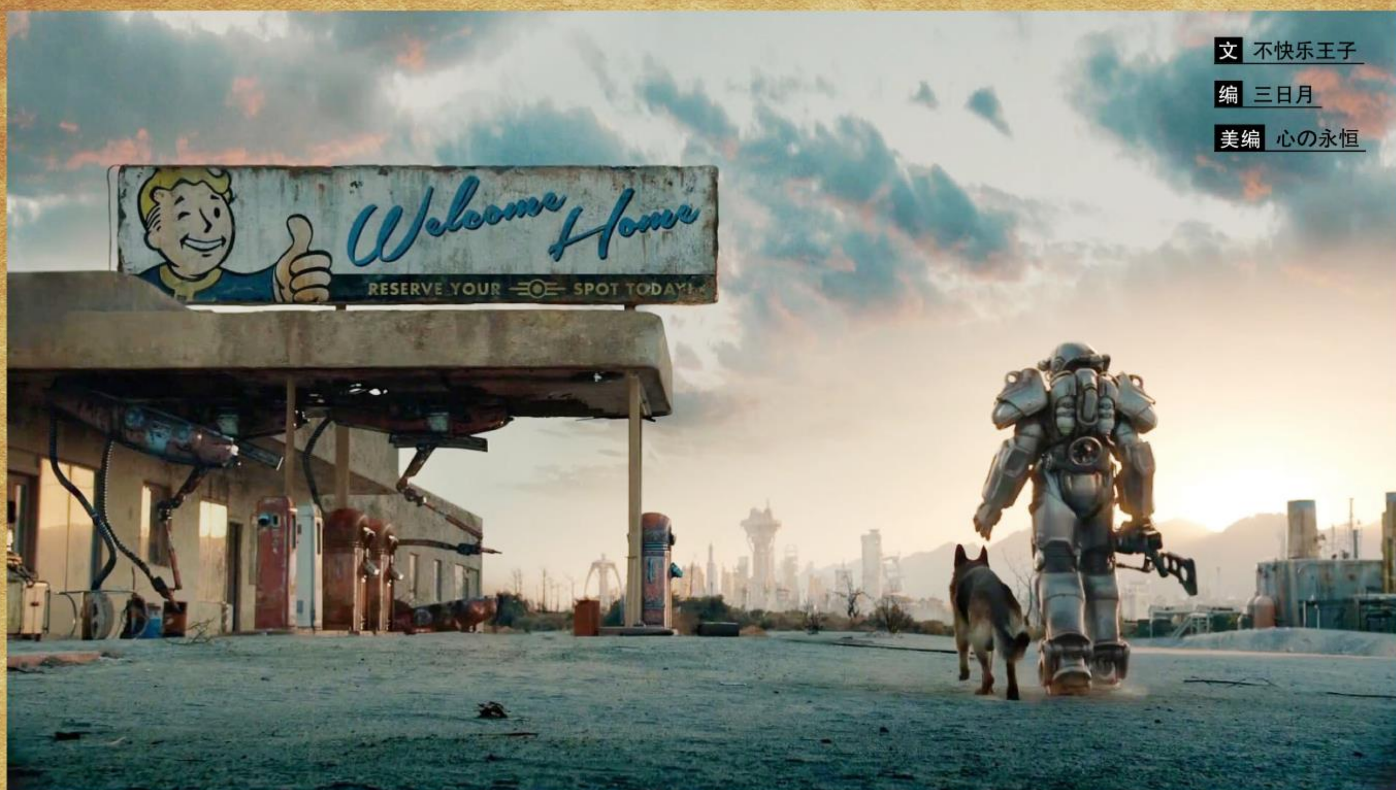
在毁誉参半的《原力觉醒》的大结局中，新生代主角蕾伊在 The Jedi Steps 这首让人感动的 BGM 中登上最后一层的台阶，终于见到消失已久的卢克·天行者。她拿出了属于这位原作三部曲主角的光剑递到了他面前。这就像新一代把自己的作品拿给旧一代审视一样，她的表情也从一开始的疑惑，自我怀疑，转变到最后的坚毅。


■新一代 007 也愿意去跑一个风暴兵的龙套。

在她背后的，是渐行渐远的星际往事，来自璀璨星空的呼唤和光明与黑暗纷争的传奇。在她面前即将展开的，是一个蕴藏着无穷可能的新世界。我们不知道《星战》的故事将会走向何方，但我们可以知道的是，即将展开的壮丽银河冒险史诗中，永远都会有留给风暴兵们的一席之地，他们也将继续透过标志性的白色桶型头盔，继续见证无尽银河历史大势的滚滚向前。



文 不快乐王子
编 三日月
美编 心の永恒



废土余生

独行侠求生记

眼看着地面上渐渐出现了绿色，由稀稀松松到茂密郁葱，我知道我已经到了联邦，这个战前应该称之为波士顿的地方。我的生存欲望愈发的强烈，脚步也愈加的飞快。

辐射蝎似乎对逐渐远去的最后猎物失去了兴趣，晃了晃令人心寒的尾针，转身窸窸窣窣地走了。

我看了看手中那张姑且算是地图的纸，上面只粗略地画了几笔。我翻来覆去也没看明白，只能随手一扔，任由它随风飘远，成为联邦新一件垃圾。



■发光海

从那时起，我就成为了一名独行侠，在联邦的荒野上挣扎求存。从某种角度来说，联邦是一个冒险者的乐园，不过门票的代价却可能是他们的性命。在这场生存游戏里，我摸索出一套生存的法则。

食物必须随身携带，不然就只能吃一些奇怪的东西果腹。当然还有纯水，喝那些富含辐射元素的污水无异于慢性自杀，听说在大战前有一个绰号为“贝爷”的前特种兵生存专家，专门到荒郊野外找寻一些奇特的生物来活剥生吞，因此被誉为“站在食物链顶端的男人”。但我想他一定不会想知道辐射蟑螂肉就着废土人脏水滑入食道的滋味，那种灼烧感混杂着恶心的感觉。而且站在那个历尽艰辛的男人的镜头背后，是一大堆摄影师和后勤保障团队。我也不会奢望有这样的团队陪伴着我，大多时候我只能小口地抿一口纯水，吞一些受到辐射污染的食物，幻想着自己是在喝冰冻的核子可乐或是啤酒，找一个没有危险的高处，撕着烤得焦脆的变种猎犬肉或鹿肉，这就已经很满足我了。毕竟享用波旁威士忌和死亡爪肉这种极品奢侈的行为只有少数人才能享有。

并非所有人天生就是独行侠，我也尝试过投靠一些聚落，不过那里的人都对来历不明的我抱着戒心，偏偏有些事情我已经忘记，或者说是不想记起。联邦还是很公平的，我不告诉别人自己的过去，他们也没有接纳我的理由。

惟一对我保有善意的，只有庇护山丘的义勇军，以将军的第一批支持者自居的他们给我提供了人道主义的协助。

可惜的是，庇护山庄已经人满为患，就连一张空余的床也没有，尽管他们都是一些好人，但也没有人愿意跟我分享自己的床铺。

我只好在废弃的康科德城郊找了一所尚算完好的房子，门锁已经没有意义，反正它的主人再也不会回到这里，不过用来抵挡一下到处游走的尸鬼还是非常有用。我并不反感尸鬼，毕竟它们之前也是纯正的人类。不过他们总是不期而至，这令人很不爽。之前我在一家大门损坏的服装店找了些布料盖着休息，半夜被咔嚓咔嚓的声音吵醒，看见几只尸鬼正在啃假人模特的大腿，似曾相识的一幕令我差点忍不住想吐的冲动。偏偏那群尸鬼离我很近，腐臭的牙齿咬噬在塑料上，发出嘎嘎嘎的、令人头皮发麻的声音。那群尸鬼啃了一会儿，发现味同嚼蜡，刚一愣神，我看到了他们向我投来的目光，应激性地弹起，一个箭步冲向最近的一扇窗户，闭合的窗户应声破碎，满身玻璃碎片的我跌入空无一人的小巷中，我顾不及拔掉插在身上的碎玻璃，也来不及细看身后争先恐后地挤在破窗户前的尸鬼，跌跌撞撞地投入了夜色之中。

经此一役后，我总是将所有的门窗紧紧封死，随时留心着外面的风吹草动。因此也练就了很好的听力，但更多时候我耳神经传来的都是幻听，或许我应该找精神科医生，不过这种人在满是战争疯子的时代中要不就富得漏油，被领导者供养起来，要不早就那些疯子乱枪扫射而死，后者大概占了多数。

白天我穿梭在康科德的大街小巷，在义勇军的庇荫下，这里十分和平，相对而言，能够利用的垃圾也不多。不过我也得小心，有一次一只死亡爪闯进了街区，我差点就成为他的食物，整整两天我都不敢出门，不断把耳朵贴在门边，听着外面声声的咆哮在小屋附近徘徊游荡，自此，当我听到死亡爪的消息时，我都不禁心惊肉跳、手心冒汗。

偶尔我也到列克星顿镇转悠，在那座象征着美利坚独立自由的保罗・列维尔塑像之下，只剩下仿佛永远捡不完的垃圾，以及四处徘徊的大量低级的尸鬼和装备一般的掠夺者。尸鬼依据着广场一侧的大无敌超市，占领了地面的空间，掠夺者则是借助复杂的天桥穿梭于各栋建筑之间，他们的大本营是在不远处的可伟佳制衣厂，两派势力每天都争斗不断，打打停停，不知为何数量总不见减少。

我趁他们休战的空隙，偷偷地在那些破败的商店中搜索，偶尔遇到正在沉睡的落单尸鬼，他们便成为我最好的鸩鹚。不过这样的幸运日子并不多，更多的时候我只能在逃亡中度过。

我也尝试去探索其他地方，但是对于我这个乡下人而言，联邦是在太危险，到处是尸鬼、掠夺者和超级变种人，除了庇护山丘的义勇兵让人感到安心以外，整个联邦就像是一只张牙舞爪的巨兽，等待我把头颅伸到它巨大的口腔中，像浆果一样被咬爆，然后细细地吮吸着猩红的汁液。

尽管逃离了死域一般的郊区，但是在联邦的废墟中，独行侠的生活也只会越来越艰难，尽管我还是个年轻人，但还是感觉到自己的生命正在



■庇护山庄

无声地流逝，如果没有什么契机的话，我很快就会和那些死去的朋友重逢，这个场景我已经在梦里重温了无数遍。

谁也没有想到，幸运女神就这样直接临幸于我，还让我先洗个澡。那是一个平凡的午后，我决定向北走走，那边有一道河谷，不仅可以摘到一些野生的变种果和哈布花，也能顺便洗个澡。每天在垃圾堆过活，那种汗臭不仅无法忍受，还会引来鼻子比猎犬还要灵敏的尸鬼和超级变种人。

我从那户人家的药箱里拿了一瓶抗辐宁，走出那所暂时属于我的房屋，我花了很久才改掉了向邻居们礼貌地打招呼的“坏习惯”，因为这里晃荡的邻居不是掠夺者就是尸鬼。我走过康科德的破败小巷，走过室内空间狭小、人们只能睡在加油机旁的红火箭加油站，走过那座无数次被不速之客骚扰却依旧牢不可破的木桥，走进了庇护山丘。在桥头堡防守的义勇军给我亲切地跟我说了句早安，我只是默默地走过，走到那片宁静的河谷，整个庇护山丘都在自动炮塔的覆盖范围，所以安全得很，我沿着河谷行走，一边仔细收集那些可供食用的植物果实，不知不觉越走越远，收获却不怎么样。

我干脆扔下了那些不值多少个瓶盖的果实，三下五除二地脱去上衣，再吞下一颗消辐宁，仰面朝天地往后摔入水中，河水被我的身体挤压，然后向四周跃入空中，在阳光的折射下，仿佛在我头上三尺的天空绽放出金黄的烟火。

冰冷的感觉瞬间漫没我的身躯，我放弃挣扎，任由水的浮力将我慢慢托起，随着潺潺之声将我送往未知的远方。我睁开眼，惬意地向四处张望，享受这难得的闲暇时光。

载浮载沉间有一丝绿光再我的眼前一闪而过，这是我从来没有看到过的光芒，幽幽地散发着光芒。

我连忙站直身体，向绿光发出的方向看去，流淌的河水倒影着疏落的树影，斑驳的阳光将一切掩映在一片光怪陆离中。独行侠生活给予了我不放过异样的敏感，我确信刚才的绿光是真实的存在，于是一头扎进水中努力地睁开眼张望，夹杂着泥沙和辐射元素的流水令我的眼睛有些刺痛，抗辐宁虽然能够让人体不受感染，却不能减少辐射的刺激，河水中出现了一股暖流，我知道那是我的泪水。

那道微弱的绿光又再次出现，这次我勉强看清楚了，水下有一段巨大的树干，一点绿光正是从树干的下方微微透出，照亮了树干的边缘。

我游过去，树干之下压着露出了一副森森白骨，我不禁吃了一惊，自然不是因为看到骸骨，在联邦这几乎是家常便饭；如果有时间的话，我倒是很好奇这人怎么会死在这里。

在骸骨的左手臂上，套着一个闪烁着绿光的仪器，我的呼吸一阵窒息。骸骨手腕上的仪器是避难所科技非常实用的常规产品，叫做哔哔小子，不过我也只是听说过而已。

避难所科技公司是大核子战争前美国政府的主要军事承包商，同时也进行大量的实验，开发各种秘密的尖端科技。相传在旗下的每个避难所其实都有着自己的科研任务。政府通过研究这些预先选定的人群，在隔离状态和各种预设的绝境中的各种反应，再行制定避难所开启后重建人类文明的政策，可以说，避难所人群既是白老鼠，又是留给核战世界后的种子。当然，这其中并不包括传说中的那个可容纳 10 万人居住的 0 号避难所。如今统领义勇军的那位将军，就是被避难所科技冷冻了两百年的实验品。为了就会被学院掳走的儿子，这位“年轻”的战士在联邦的土地上留下了传奇的事迹。而将军最为人所熟知的便是他的 111 号避难所服装和手上的哔哔小子。

我想把哔哔小子拆下来，那副骸骨在河水里浸泡了不知多久，我正想把臂骨提起，整条手臂就散架了，哔哔小子顺着臂骨滑入我的手中。我也顾不上恶心，直接把哔哔小子套在手上，扣上锁扣后，臂套内部自动加压，使它紧贴在我手臂。

我开始摆弄哔哔小子，果然和传说一样，这是个比杰特更令人上瘾的东西。我完全沉迷在各种实用功能中，直到身体感受到了灼烧感伴随着河水的冰凉感一起袭来，我这才回过神。逃命似的跑到岸上，将内衣背心扯开做成一个手臂吊带。然后将戴着哔哔小子的左手包裹起来，伪装自己手臂骨折的样子，连食物都顾不上拿，右手拿着手枪就沿小道一路小跑，回到了康科德的小屋，“砰”的一下关上了门。

我在做出一连串动作的过程中不敢有丝毫迟疑，直到这时才长长松了一口气。一天后，我心满意足而又饥肠辘辘地走出家门，只觉得今天的阳光特别灿烂，我摸出手枪，对躺在路边睡觉的低级尸鬼邻居来了个响亮的晨间问候。

动力装甲

自从有了哔哔小子之后，我的生存几率出现了上升的契机。这位冒险者生前似乎是位联邦理工学院（以前它的名字叫做麻省理工学院）的高材生，收录了《废土求生指南》、《完全骇客》和《今日开锁》等等杂志和许多不知名的电子工具书，还有一些哈佛商学院的教材，在战前，哈佛大学和麻省理工是近邻，波士顿也是世界有名的“大学之城”。当然在人类文明倒退过百年的今天，这些古董一般的资料却是相当有趣，大大地丰富了我“业余”生活，我甚至通过了一些考试，获得了“机器人专家”和“电脑专家”的认证，如果不是没有CTI给我颁发证书，我真想大声地说我是个天才。不过我并不想告诉任何人我在乡下时过着怎样的生活。

除此之外，哔哔小子还有许多在废墟上生存异常实用的功能。不仅能够清楚统计自己身上有多少财物，地图上标注了许多我所不知道的地方，还能通过卫星定位找到自己的位置，指示最近的路径；完整功能的收音机即便是在野外都能收到附近聚落的信号，我能知道他们是否需要救援或是需要什么物资，当我每每拿着他们最急需的东西雪中送炭时，我逐渐成为了一个受聚落欢迎的家伙。

哔哔小子内置检测辐射指数的盖氏计数器，足以让我在核风暴中及时找到掩体躲起来，更重要的是，哔哔小子提供了V.A.T.S.辅助射击，会瞬间帮助我锁定敌人。当我熟练掌握以后，甚至可以具体到击中尸鬼每个部位能够给对方造成多少的伤害；而最重要的，是这个哔哔小子里竟然还有一个游戏卡带，我爱死避难所科技了。

不夸张说一句，有了哔哔小子，我几乎已死的心思再度活泛而起。

大战之后，各地的交通陷入了瘫痪，到处都是被摧毁的汽车，在尝试过驾车逃亡后，人们就发现汽油的价值远比这堆随时会被堵死在路上的金属重要。最适合远行的工具除了钢铁兄弟会的垂直飞行器和学院的传送装置，除此之外，就是动力装甲。

相传康科德的博物馆里曾经存放着一副动力装甲，不过早就被将军取走。我从掠夺者手中救下了鼓丘食堂的两母子，楚迪和派翠克，虽然他们看起来也能靠地形的优势勉强解决那两个掠夺者。当我将身上惟一的一支瘾头解以低价卖给她，使派崔克从毒瘾发作中解救出来时，他们的脸上露出了感激的神色。可惜他们收购回来的生存装备在不久前被“将军”一扫而光，他们无法给我太多的报酬。不过他们告诉了我一个重要的消息：在南边的铁路沿线上有几列载有美军装备的火车，上面有不少物资，不过附近好像并不太平，经常会有掠夺者出没，要不要去冒险由我决定。

我问她怎么会知道，楚迪像看怪物一样地看着我，确认我不是在开玩笑。她告诉我联邦四处有不少奔走的行商，其中有一个最为知名，所有人都叫她“垃圾桶”卡拉，联邦的很多消息都是从她的口中开始传播，有传她是义勇军的喉舌，也有传她是钢铁兄弟会的线人。

不过这并不是我要关心的事情，我只要找到动力装甲就好。想到这个，我不禁摸了摸口袋里的那个玩意儿，走了出门。

我沿着铁路线一路寻找，当自由电台第二次报时的时候，我看到了那一列东歪西倒的火车，唯有一个精铁铸造的牢笼牢固地伫立在一节车卡上，一个铁皮大块头正安静地站立在里面，像是等待着主人的驾临。我用V.A.T.S向四周索敌，没有发现异样，这才小心翼翼地走过去。

借着电筒的微弱灯光，我在铁笼附近逡巡了一下，铁笼四周布满了划痕，看上去是有人试图通过强硬手段打开铁笼。真是一群笨蛋，这种电子锁附近，一定有终端机控制，而当我找到了那台终端机，发现那些人宁愿当笨蛋也不是没有道理。军事级的终端机自然设置了十分复杂的密码，如果没有授权的话，这种程度的密码也许会难倒不少人，但是在哔哔小子上接受过联邦理工教育的“高材生”岂是一般人。要是在战时，一旦解密失败便没有第二次机会，电脑会发出示警，几支威力强大的武器会在一分钟之内对准在电脑前的我。

但是如今四野无人，让我更有恃无恐。在失败了几次之后，机器发出了“嘀”的一声放弃了抵抗，像一个美女终于解开了她的外衣，接下来最后一道防线也“嗒”的一下声响，松开了扣锁。

嗯，还是别想歪了。我走到这个大家伙后面，终于知道它没有被取走的另一个重要原因，这副动力装甲缺少了一样最重要的东西——核融合核心。这是推动动力装甲的根本。没有核动力的支持，这堆东西和联邦的其他大型废铁没多大区别。

这年头，核融合核心是个有价无市的东西，除了可以用在动力装甲上，不少核能发电机都需要这种稳定的驱动核心。不过我没有失落，反而强忍心中的兴奋，从裤兜里拿出了那块玩意。

那一次我到列星顿镇，独行侠的本能使我在无意中发现有两个掠夺者撬开了一所建筑物的后门，我悄悄地走到他们身后，这两个忘乎所以的掠夺者竟然没有发现我的存在，直到我用右手臂箍紧其中一个人的脖子，左手的铁管手枪抵在另一个人的脑门连开两枪，最后把仅余的一颗子弹留给了那个在我怀里垂死挣扎的家伙。本以为他们身上的财物就是我最大的收获，谁知当我走过大门，这才发现那里竟然是大无敌超市的仓库。

平素扎堆活动的尸鬼都聚集在门面那边，在这里倒是不多，有一两只正在睡觉的，我都选择轻轻绕过，我在下层找到了一台还在运作核能发电机，核融合核心在散发异样的光。我应该庆幸这些低级尸鬼的智慧已经退化到不识货的程度。从那时开始，这块核融合核心就成了我的护身符，时常把不自觉地把玩，幻想着它能够派上用场的日子；尽管把它卖了，我能换到一柄很好也很实际的武器来防身，我还是忍住了。

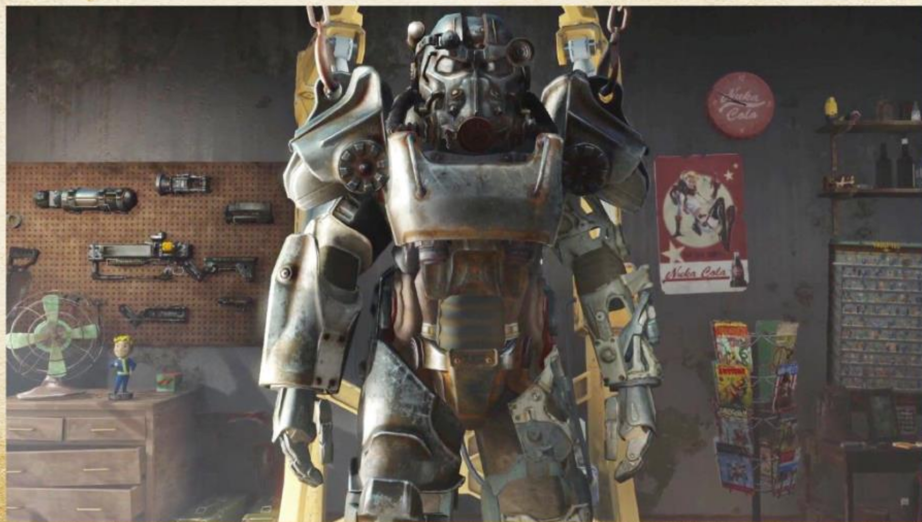
现在终于是时候了，我关上了电筒，摸索着把核融合核心塞进了装甲背后的圆孔，也许是太久没有使用，核融合核心卡在入口处，我一气之下用枪托地朝核融合核心底部锤了一下，只听到铿锵有力的一记声响，核融合核心直接被磕进了燃料仓。我这才有些后怕，万一核心里的物质不太稳定，我也许就会成为联邦史上第一个被核融合核心炸死的人。

所幸这东西比我想象中安全，我扭动装甲背后的旋转开关，整副装甲向外打开，在微弱的月光下，就像一只章鱼张开了它的触手。我深吸一口气，拉着扶手、脚下一蹬，将自己埋入了这只钢铁“章鱼”的包裹中。

装甲合拢的瞬间，一种前所未有的安全感包裹着全身，各种感应器和数据接通，与世隔绝却又息息相连的感觉十分奇妙。

下一刻，一阵密集的撞击声通过金属甲板的震动传进了我的脑海，我没反应过来，难道这装甲的系统有故障？不过我很快就明白过来，那时我的身体被强大的力量波带起，重重地摔在栅栏上。

该死的埋伏者，他们竟然用了小型火箭弹，将整列车卡都炸翻。我想摸摸撞得生疼的脑袋，发现自己做不到，这才想起自己穿着动力装甲，一种死里逃生的感觉令我全身激灵：这是个陷阱，敌人用动力装甲和物资引诱我这样的拾荒者前来，当后者分心捡垃圾的时候趁机围攻歼灭，



然而他们没有想到在形成包围之前，我竟然能够破解密码，还能驱动装甲，情急之下他们甚至用上了导弹。或许是他们之前对铁笼毫无办法，如今他们想把我和动力装甲都留下来。

这不是我要考虑的，到手了的东西怎么能搭上性命地送给别人。我笨拙地出了铁笼，向着没有枪声和闪光的地方撒足狂奔。

敌暗我明，让我放弃了战斗的想法，更何况我手中的两把铁管手枪也许能够杀死一两个人，换来的将是我拼命换来的装甲被打爆。这年头，子弹都变得十分珍贵，一颗手枪子弹就要卖四个瓶盖。我曾经用榔捶拼命地杀死了两只杂种狗，生火将它们烹调成肉排，也没舍得吃，扛到康科德西南面的商店，只能换到三颗子弹。

掠夺者再疯狂，也不会将子弹倾斜在一个价值未知的人身上，哪怕那个人身上穿了他们用来当做诱饵的动力装甲。不过还是有一个倒霉的掠夺者端着冲锋枪从土丘后面转出来，想要阻止我离开。他的枪不错，这给了他不小的胆气，但他的枪法并不怎么样，甚至连影响我的动作都做不到，就被我加速撞飞，装甲的金属边缘在他的脸上划开了一道长长的血口，登时不省人事。我顺势在他身上翻了翻，他的导弹发射器、战斗步枪、子弹和十几个瓶盖成为了我的囊中物。嗯，估计他就是刚才对我发射导弹的就是这家伙。



我再次用尽全力地奔跑，枪声和喝骂声离我越来越远。当我拖着只剩下 50% 能量的动力装甲回到了鼓丘食堂时，楚迪和派崔克热情而颤抖地接待我。

我看出了他们恐惧，不知是因为他们让我陷入了陷阱，还是因为我这身动力装甲加上手上的战斗步枪，足以将掠夺者一直没能做成的事完成，或者两者兼有。

我放过了他们，但活命总是要付出代价。我让他们低价卖给我一颗核融合核心，而他们手上确实有一块。现在万事俱备，我在脑海中酝酿已久的探索计划终于能够迈出第一步。

哈根堡

我看了看手中的地图，不敢相信我从发光海初入联邦的时候竟然没敢走进这个地方。

这里是联邦西部郊区的一个废弃军事基地。义勇兵在将军的带领下攻克学院打手克罗格的老巢哈根堡之后，这里便成了无人区，我想在这里也许可以获得一些不错的装备。

话虽如此，当我踏入这里的时候，还是感到了有无数只眼睛盯上了我。当我找到一所名为“大麻州血液诊所”的诊疗中心的时候，终于知道这种莫名其妙的感觉是从何而来。

这家专门提供各种血液服务的诊所，在军事区有这样的医院倒是不奇怪。诊所的地面建筑部分已经被破坏了不少，隔着面罩都能闻到空气弥漫的血腥气息。这样的环境最能吸引嗜血的吸血虫和辐射苍蝇，当十多只飞虫突然暴起并冲向我的时候，把我吓了一跳。

处于饥饿状态且飞行迅速的飞虫对很多人来说就是“噩梦”的代名词，不过对于全身包裹在动力装甲并且有 V.A.T.S 辅助瞄准的我来说并不算什么。

战斗很快结束，我顾不上擦去浑身上下那些绿色黏糊糊、像重感冒者的鼻涕一样的粘液，像是发现了宝藏似的冲向满地都是的昆虫尸体。在我眼中，这哪里是尸体，简直是丰盛大餐。

我在油站那里找来燃料，架起炉火，将那些昆虫慢慢烤熟，炙烤能够将大大减少肉里的辐射元素，令香味最大限度地激发，变成金黄色的虫肉外脆内酥，肥美多汁，不用加入任何调料，就已经是少有的美味。废土住民对这种大自然的馈赠十分珍惜，饱餐一顿之后，我把剩下的肉包好，空气中的辐射能量是最好的防腐剂，这能让食物长久的保持新鲜。我感到了活下去的勇气和希望。

吃饱喝足，我懒洋洋这才在附近转悠。在血液研究所里，我找到了一个封闭的地下室房间，当门打开的一刹那，扑面而来的冷气使我打了一个寒颤，随之而来是一阵狂喜。室内一排排正在运作的冰箱，满满都是血包、捷达和消幅宁。在冷藏室里的深处，还有一个印着美军标志的绿皮铁箱，里面除了一盒盒的各式子弹，几件装甲外，还有两杆长枪，一看就知道是好家伙。随后我又在附近的维修车间找到了一副不完整的动力装甲。我忍不住想掐一下自己的脸，看看自己究竟是不是在梦中，当然这是做不到的。

我打算建一座招募电波发射塔，招募附近的人来组成聚落，于是打起了哈根堡的主意。

动力装甲的动力实在太珍贵了，在用掉倒数第二块核融合核心之后，我就不敢使用动力装甲到处乱跑了。

没有了炮塔的威胁，我爬上了阳台，进入了哈根堡，取走了两个核融合核心同时，无意中翻查一下里面的电脑，查到了一个令人振奋的信息：离哈根堡不远的地方，有一座秘密的地堡，那里竟然是波士顿市长的避难所。大战来临之际，作为联邦的重要领导者，市长就躲在地堡中发出各种的指令。自然会有完整的通讯装置，即便是已经损坏，还是能够找到不错的零件。

当我打开那座坐落在联邦边缘的地堡，一股臭气扑面而来。我一路前进，心思却不断地下沉，到处都是尸体骸骨，显然避难所并没有阻挡死神收割人命的镰刀，即便是波士顿的市长也不能例外。这些尸体中，有的已经成了森森白骨，有的像是死去不久。空气中隐隐蕴藏的硝烟味让我隐约嗅到了一丝异样的气息，我决定走小路。

这样的地下堡垒一般都有大型的通风管道或是逃生出口，在一个隐秘的小房间里，我发现了这个设施。更好的消息是，通风口的硕大圆形栅栏已经被拆了下来，这省去了我不少功夫；而坏消息是，我并不是第一个想要这样进入地堡的人。我爬进管道，贴着墙壁缓慢地移动，尽量不发出声响。不过很快我就发现自己的担心是多余的，管道里一片死寂，厚实的水泥管道壁把脚步声都吸收了。我快找到了一堵暗门，走进了那个曾经只有特权人士才能进入居室。

一个骷髅趴在吧台上，从他身上的着装来看，这应该就是当年的那位市长阁下，旁边的沙发上，还有一大一小两副骸骨依偎在一起。

我不想打扰死者的安宁，从市长大人身后走了出去，穿过一个门廊，我忽然听到一阵机甲转动的声音。

对于在联邦生存的人而言，最重要的依赖的是听力，我想都不想就往身边的一条过道上扑去。借助余光，我看到敞开的房间里有一台挂在墙上的炮塔，就在我刚刚藏好身形时，炮塔对于外来者毫不留情地吐出了火蛇，子弹打在我刚才站立的地方，溅起无数火星，打在身上火辣辣的。

我将改装过的毛瑟步枪拿出来，拿着摇把



拼命地摇了几下，红色的能量光芒越发明亮。

我正要准备还击，就听到机关枪继续发出轰鸣，子弹划着清晰的轨迹，却不是打在我所藏身的方向。

随即看到三道红色的激光从反方向射出，两个白色衣服的人，更准确地说是拥有白色躯干的“人”正在对炮塔发起攻击，那座炮台面对三个合成人的攻击似乎没有招架的能力，响亮的爆炸声震荡了小小的房间，与此同时，其中一个合成人被轰爆了脑袋。

战斗暂时中止，剩下的两个合成人开启了索敌模式。一个合成人发现走道暗处的红光，还没来得及反应就被三段充能的镭射能量打爆了脑袋，另一个合成人马上反应过来，核子手枪锁定了我。而那时的我还没来得及重新充能，要是在几天前，我一定会心生绝望，但是现在我还有杀招——V.A.T.S.，我瞬间锁定了合成人的脑袋，只充能一次的毛瑟步枪率先喷出红色的光弹，合成人头部中枪，不自觉地后仰，光枪的枪口向上提，子弹擦着我的头皮飞过，消失在身后的黑暗之中。

不等他回神，我的冲锋枪再次喷射出火舌，子弹在这么近的距离毫无悬念地倾泻在合成人的身上，我无需担心命中问题，惟一要留意的是合成人生命力之强，就算四肢被打得只剩骨架依旧能运动，依然能向掉以轻心的敌人扣下致命扳机。

一梭子弹转眼便告罄，合成人已经倒在了地上，我换过弹夹，对着几个合成人的头部和动力核心各补了一梭子弹，确保他们不会再给我任何惊喜。

我不知道合成人是否已经将资讯传回学院，但是这里既然被学院盯上，想要建立聚落就变得很困难，但我也不甘心放弃这样得来不易的资源。

接下来的一周我都在忙碌中度过，我去了一趟庇护山丘西北面的机器人处理场，在电脑中将铁卫兵的驻守地改成了哈根堡。那个绿色铁皮的大家伙和一个身穿动力装甲的战士大摇大摆地走在路上，让不少宵小之辈不敢轻举妄动，有些不长眼的也直接去地狱报到了。

我又在那些军工厂房里找到了现成的零件，将哈根堡上方那十多座被义勇兵打坏了的炮塔修好，将所有能够使用的物资都转移到了血库，用医药柜把大门遮盖起来。

把这些都做好之后，我从大量的装备中挑选了最好的武器和防具重新装备自己，再将所有能够拿走的物品都放在动力装甲上，直到动力装甲因为符合过重而无法快速奔走，我才不舍地扔下了一些。这才从北面的山坡走出了军事基地，这时天色已是下午，想在日落之前赶到钻石城，我不得不加快了脚步。

忽然，我看到了什么东西在远方晃动，停下脚步，在附近的草丛蹲伏下来，静静地看着远方。目镜不断调整焦距，远处的山下的那个庭院逐渐清晰，山坡下有一个名叫“绿色提琴手滕蔓”的庄园，原本是尸鬼的乐园。不过那些狂尸鬼在几天前被铁卫兵的重机枪杀得片甲不留。现在偌大的庭院里却出现了人类的踪迹，几个荷枪实弹的掠夺者正在殴打着一个跪在地上的蓝衣青年。

“真是人生何处不相逢啊！正好用他们检验一下实力。”我喃喃自语。

避难所

尼尔觉得自己一定是倒了八辈子的霉，才会遇上这样的事情。

虽然听说联邦到处充满危险，他还是一直想着有朝一日到钻石城见见世面。

他经常在哔哔小子的地图上找到了不远的城镇，尼尔的祖先就是在这座城镇里出生。钻石城就坐落其中。在核战发生前，那里原本叫做“芬威公园”，是传奇棒球队“波士顿红袜队”的主场，也是那个叫做 MLB 的棒球联盟最古老的场地。但是随着毁灭人类文明的那场战争的发生，“红袜”和“芬威”都不复存在，偌大的棒球场变成了钻石城。绿色是波士顿的主色调，而钻石城的翠绿外墙，是这座城市残存的图腾。

当他远远看到那座绿皮建筑时，几个掠夺者拿枪将他拦下，他们看到尼尔身上的避难所服装和手上的哔哔小子，就像看到了脱光了衣服的裸女。

掠夺者将他绑架到了这所庄园里，在接下来的一天时间里，他受到了严刑拷打。掠夺者想要从他口中得到有关避难所的细节。尼尔自然也意识到，一旦自己说出来之后，等待他的便是死亡，于是他一直哑忍。直到现在，那些掠夺者看上去已经失去了耐心。

一个掠夺者走到他的面前，他的脸上有一条长长的伤疤，从额头一直延伸到下巴，用黑色的金属线硬生生地缝合，看上去就像一条蜈蚣爬在脸上，显得分外狰狞。

“蜈蚣脸”用枪抵着尼尔的额头：

“我最后问你一次，你最好老老实实告诉我避难所的情况，不然我会让你死得很惨！”

“我……我说不说……都还是死。”尼尔用自己最后一点的意志对抗着绝望。

“那你去死吧！”

尼尔闭上眼睛，不敢正视死亡的来临。

“砰……”

枪声炸响，尼尔无力地瘫倒在地上，一股咸腥的液体溅射在他脸上。

过了不知多久，也许就是在一瞬间，枪声杂乱无章地响起，但是每过一段间隔，就会有一声沉重的响声从远处传来，身边的枪声就会弱上几分。

尼尔发现自己的意识还留在自己的身体里，艰难地睁开眼睛，看到刚才还对着他耀武扬威的“蜈蚣脸”正瞪着他，狰狞和威胁的神色还留在一张脸上，更准确说是半张脸，剩下的部分被不知名的力量搅碎成一坨难以形容的肉酱。

“啊！”尼尔发出了歇斯底里的惨叫。

“Bingo！”超长距目镜中倒数第二个头颅被炸开，我情不自禁地欢呼，动力装甲无视了狙击枪的强力后座力，再搭配 V.A.T.S. 的辅助瞄准，果然是居家旅行远程杀人的最佳搭配。

我耐心地等了一会儿，看到没有整个庄园几乎没有了生息。我这才慢悠悠地走下山坡，来到了那个只剩下半个脑袋的“蜈蚣脸”身前。

“大家互相偷袭一次，算是扯平了。”我有些抱歉地说，蜈蚣脸自然不会回答。也不会让我去偿命。

我回头看看那个被我救回来的人。没想到那小子竟然晕过去了。

我翻过他的身子，看到他背后写着“81”，这是避难所的服饰标志。

81 号避难所，我在哔哔小子地图上翻了一下，确实有这么一个还在运作的避难所，而且就在这里附近。

我把那小子拍醒，他的反应和我意料中一样，把头紧紧缩在自己的臂弯里，浑身颤抖着：

“别杀我！求求你，别杀我，别杀我……”一股腥臭味的润湿在他的裤裆蔓延。

“冷静下来！”我不得不大声让他清醒下

来，“我要是想杀你，你现在应该和这个掠夺者差不多。”

我用脚踢了踢“蜈蚣脸”的尸体。他那只剩一半的脑袋碾压在脑浆上，发出咧咧的声音。

那个青年脸色煞白，腮帮子一股一股，像是随时要吐出来，好不容易才忍住，没将人类自身能产生的污秽物都集结在自己的身上。

“我叫尼尔。”过了很久，青年的情绪稍微平复，但脸色还是煞白，“请问……你为什么要救我？”

“放心，我就一个人，即便穿着动力装甲，但是去攻打还在运作的避难所和找死有什么区别？”我想了想说，“如果非得要说理由的话，81 号避难所里面有交易的场所吗？”

我和尼尔走进了避难所所在的山洞，当走下楼梯时，尼尔忽然不敢走了，说是怕面对监督者和安保队长的怒火。我没管他，径直走到门前。

“你好，陌生人，请脱离动力装甲，接受检查。”门后传来了冷漠的说话声。

“这个请恕我无能为力。”在危险的联邦里，我可不敢拿自己的生命开玩笑，不过为了表示诚意，“不过我可以把枪放下。”

“我们像掠夺者吗？”对方的声音有些不屑，“也罢，我是 81 号避难所的监督者，让我猜猜你的来意，你是来做贸易的行商？”

“可以这么说。”

“你需要循例交出三块核融合核心，以此证明你的诚意。”

我顿时火冒三丈，转身把尼尔从身后拉到了摄像头能够看到的地方，以自己都感到冰冷的声音说。

“不知道他能不能够充当赎金？”

“马上放开他，不然你会为此而后悔。”监督者的声音终于流露出一丝紧张。

“我已经后悔了，后悔自己怎么会浪费那么多的子弹和精力在从掠夺者手中救下你们的成员。”

对方沉默了，这个山洞中出现了短暂的寂静 。避难所舱门后传来了急速旋转的声音，圆形的舱门里退，然后移到一边。几个人鱼贯而出，那个看上去是监督者的女性示意身后的保安人员垂下枪头，我让尼尔回到了他的阵营。

尼尔在监督者低声耳语，大概是说明了自己被绑架的经过。监督者的深情变得十分复杂，幸好最后还是缓和了不少。

“实在抱歉，我们最近也是被掠夺者弄得心烦意乱。我们不得不小心应付”监督者“他们骚扰避难所的方法层出不穷，有时打劫行商，然后装成行商的样子来叫门，有时干脆明目张胆地找来工具想要凿穿避难所的墙壁，这一次又是劫持人质……”

“嗯，看样子那群骚扰你们的掠夺者再也没有机会来到这里了。”

“是的，这样实在太好了。”

“那么我还可以进入避难所吗？”我顺势问道，我有预感，这里会有不错的物资可供交换。

“上一个也是惟一一个穿着动力装甲走进来的人，是那位将军。”管理者颇有深意地说出了这句话。

那位将军是一位传奇，曾经和联邦的四大势力都有联系，他是将军和领袖，将军是义勇兵的将军，领袖是学院的领袖，也曾经被麦克森长老破格任命为圣骑士，也是铁路的高级探员，只是后来他叛变了铁路和兄弟会，甚至还屠戮了铁路总部，又和钢铁兄弟会兵戎相见。把我和那位将军相提并论，用意自然是借势压人，好让我知难而退，免至折煞。

能够和传说中的将军相提并论，我想不少人都会有些得意。但我不知为何却生出一丝反感。于是干脆不做声，反正对方也看不到我脸上的表情，看看她怎么演下去。

管理者看到我不为所动，一时间有些不知所措，双方僵持了一下，管理者最终让出身后通道，表示妥协。

这是我第一次走进还在运作的避难所，也是我在联邦看到过惟一整洁的地方，或许传说中的学院也是这样。不过我没去过。我暗暗松了一口气，看样子这是一个“控制避难所”：尽管有一般的科研任务，但没有变态的设定，完全按照居民意愿进行管理的避难所。整个美联邦只有 17 个这样的避难所，其他的避难所都被避难所科技用作进行非人道实验，最令人眼馋的是这里的人几乎人手一块哔哔小子，我不禁想：如果将他们全部杀死，将那些哔哔小子和物资拿到外面贩卖，那将是何其巨大的一笔财富。难怪管理者以及保安人员对我保有如此大的戒心。



不过转念一想，单枪匹马的我纵然有动力装甲护身，能不能攻陷整个避难所还不好说，这种完整的避难所历经两百多年都安然无恙，防备力量自然不差。而且这里的保全人员十分尽责，我走到哪都感到有几双眼睛在死死地盯着我，再者这样数量庞大的哔哔小子带在身上，对于我来说是祸非福。

看来好不容易培养起来的人与人之间的信任，还是要好好珍惜。

尽管和管理者有些小矛盾，但不得不说 81 号避难所的居民还是比较淳朴。当他们得知我救了尼尔，又有不错的物品用来交易，他们纷纷给我打折。原本我只是换一些重要补给，到最后背包已经塞得满满当当，我想有一段时间不用再为生存发愁。

幸好，避难所的居民不知道我的小心思，不然又该作何感想。我不禁有些走神。

“嘿，你好吗？”

我回头一看，没有看到人影。

“我在这！”

我的视线下移，一个小男孩站在我的身后，正用他戴着哔哔小子的手轻轻拍打着我的动力装甲。

“我叫奥斯汀，很高兴认识你。”小男孩用灵动的眼睛看着我。

“请问找我有什么事？”我尽量让自己的语气温和一点。

“我有个小小的请求，请问你能带我去联邦看看吗？”

当我听到这样的要求时，我的第一反应是拒绝的。我也许是个善心人，关于这点，我都不敢确定，但我能确定的是我一定不会当保姆。

“联邦对你来说太危险了，我都不敢说自己生命无忧，更别说保护你了。”

“为什么你们都这么说？”

“还有谁？”

“之前那位将军也是这么说的。”

我心里莫名地被激起一丝反感。“这些事情，你应该去问家里人，我想他们也不会同意的。”

奥斯汀扁起了嘴，看上去快要哭出来。“我奶奶也说不行，你们都是坏人。”

“实在抱歉，或许你换别的要求吧，除了把你带出去之外，我尽量满足你。”我现在只想尽快打发眼前这个小不点离开。

奥斯汀马上换上一副表情，深蓝色的眼珠不断转动着，“好吧，既然你不能带我出去，那让我看看的哔哔小子总可以了吧？”

这样的要求如果再拒绝的话就显得小气，我把哔哔小子摘下来，小心地放在奥斯汀手上。

这孩子果然是个好奇宝宝，将所有的按钮“啪啪”地拨弄，巴不得将哔哔小子拆散似的。

我生怕他弄坏了哔哔小子，死死地盯着，比面对一群尸鬼还要紧张。要不是我戴着面罩，那小小的躯干会被我的目光射出两个洞。

奥斯汀翻弄了一阵，看到我一动不动地站在那里，哂笑了一下，将哔哔小子抛还给我“好了，别那么吝啬嘛。”

我连忙接住哔哔小子，认真检查了一遍，

发现没有异常，这才放心下来。

“如果你的哔哔小子坏了，可以到艾曼利那里维修，她是联邦最好的机械维修师。”奥斯汀饶有深意地跟我说，现在的小孩子心思真是复杂。

听到我说要走，监督者似乎松了口气，亲自将我送到门外，大门随即关上。

我站在洞口，联邦的焦土和垃圾山再次出现在我的面前，我伸了个懒腰，终于感受到了独行侠生活的美妙。我没有回到康科德，对于拥有动力装甲和哔哔小子的我来说，联邦这么大，我能去看看的地方太多了。

我在脑海里搜索了自己最想去的地方，第一个闪现的便是在81号避难所附近的联邦第一大聚落——钻石城。

就当我即将踏入地界的时候，头上传来了轰鸣声，钢铁兄弟会的垂直飞行器在远方不断盘旋，机载的机枪不断喷涂着火蛇，同样有不少红光如箭矢一样射向空中的大铁鸟，几个身穿装甲的兄弟会骑士从机舱跳下，爆炸声夹杂着变种人粗鲁的叫喝声接踵而至。

在那种级别的战斗中，即便是穿着动力装甲都未必能够保证全身而退。半年前学院为了抓捕躲藏在碉堡山的逃跑合成人，悍然发起进攻。由逃走的高级合成人所组成的铁路卫兵依据碉堡山的防御工事负隅顽抗。钢铁兄弟会也在同一时间发起进攻。



■奥斯汀

三方大战之下，死伤枕籍，兄弟会的圣骑士，学院和铁路的高级合成人损失惨重。联邦的废墟上又多了一片焦土。幸运的是，碉堡山的商人们在首领凯斯勒的带领下躲了起来，逃过了一场劫难。并且在那位将军的帮助下，这才让碉堡山得以恢复昔日的繁荣。

自从有了动力装甲和哔哔小子之后，我的心中总是会不其然地想亲临其境，但是很快就将这个想法放逐到脑海中无穷远的地方。在这片废墟上，好奇心未必能够让你活得更久，但绝对能够害死一个生存专家。我收起了好奇心，往南方走去。传说中在联邦越往南越危险，但我已经顾不上这么多。

文化漫谈 同人剧场

劫难

我的祖母曾经说过，“是你的终将是你的，就算你不想吃辐射蟑螂，它也会跳进你的嘴巴。”

闪电不断在灰黄色的填空中游走，爆鸣声通过空气的震动不断传来，就连大地都在颤抖。尽管核战已经过去了两百年，但是这样世界末日般的景象还是令人打从心里生出恐惧的情绪。

盖氏计数器上的指针不断地跳动，发出“咔咔”的声响，估计再过不久，富含辐射元素的酸雨就会倾盆而下。即便是穿着动力装甲，辐射还是会通过关节部分令我慢性感染，让我感到生命的能量离体而去的虚弱感。

我吞下了一颗消幅宁，一步不停地往南方奔去，那边有一个叫西罗斯伯利的城镇，那里或许会有一间不错的小屋可供歇息。

当我左脚踏入这座死寂的小镇时，我就后悔了。动力装甲踩在地上发出的脚步声，就像是定时炸弹的倒计时器，我的存在点燃了一场战事的导火索。

强光忽然从暗处扑面而来，我还没来得及反应，能量球，电浆弹，机枪子弹比起暴雨来得更加猛烈。

我的装甲顿时响起了警报，V.A.T.S.之下，十多把武器已经锁定了我，容不得我逃跑，但我必须跑，我冲到一所房子的背面作为掩体，哔哔小子对装甲估计数值已经损失过半。

“该死的，这火力也太恐怖了，就算是剑桥的兄弟会据点也没有如此强悍的火力。该不会是闯进了什么武装组织的基地吧？但也不至于为了我一个人大动干戈吧。”我暗忖着，手上不停地给自己注入治疗针和抗痛灵。

也算是天无绝人之路，不知是谁向除我之外的另一个人开了一枪，顿时改变了战斗的格局。我终于有机会看清这究竟是一场什么样的战斗。

枪手、变种人、原子教徒，兄弟会骑士各据一方，向一切能够判别为敌人的物体发出攻击。各色的能量在空中交织成绚烂而致命的火网，照亮了因为雷雨而显得昏暗的小镇。

大战伊始，渐渐没有人注意我的动向，这是个趁乱逃走的机会。如果在两周之前，我一定会毫不犹豫地选择逃跑，但是如今，这样逃走实在太窝囊。富贵险中求，我决定让这些可恶的偷袭者付出点代价。

原子教徒对能量武器有抗性，兄弟会骑士的装甲坚固。我还是选择从枪手那边着手，那些分布建筑物各处、光顾着向前方射击的人渣万万没想到有人竟然偷袭。雷声也成为了我最好的掩护，很快，三四个枪手就成了我的枪下游魂。我把他们身上的能拿的装备都搜刮一空，不等枪手的主力部队做出反应，我就转换了目标，这次我要杀掉那些变种人。那些削减智力换来身体提升的肉棒子自然也没有第一时间发现我的存在。我又收割了两个变种人的生命，一切变得越发的熟练顺手。

就在这时，我听到了一个奇怪的声响，像是一只蛤蟆在聒噪。

我定睛向四处搜查，终于知道声源：超级变种人正向我急速出来，他手上闪烁着诡异的红光，细看之下竟然是一枚迷你核弹。

我全身的毛孔一下子收缩，给自己来一针敏达，时间流动仿佛瞬间被减缓，那个变种人的步伐也仿佛在变慢。我来不及为毛瑟步枪充能，我拿出改装过的学院光枪，V.A.T.S.启动，锁定了变种人的头颅，光枪子弹连续地射向对方，变种人马上挂彩，但这并没有阻止他前进的步伐。

一枪——两枪——三枪——

三十米——二十米米——十五米——

在缓慢的时间中，每一秒都是煎熬。V.A.T.S.结束，我的手没有停下来，紧张地继续扣动着板机，没有了精确的瞄准，子弹倾斜在变种人的身体各个部位。直到敏达的效力结束，那座小山一样的巨人终于在离我几米的地方轰然倒下。

我终于松了一口气，再也不敢抱着浑水摸鱼的想法，准备离开这片是非之地。

然而我终究还是低估变种人求死的疯狂和生命力，还高估了他们的智力，那个变种人竟然没死，用最后的力量打开了核弹的开关。

“我——了——个——”

我的话没有说完，目镜里闪耀着刺眼的白光，已经濒临崩溃的装甲瞬间被高能的冲击波所覆盖……

当我回过神的时候，我浑身打了个寒战，冰冷的雨水正打在我的脸上、身上，一阵阵的刺痛遍布全身。五感缓缓恢复，我发现身体在缓慢地挪动着，耳畔听到了吱吱呀呀的声音。准确来说，我是斜靠在一部平板手推车上，被人缓缓地拖动着。

我艰难地抬起头，查看一下身体情况，身上的动力装甲早已经不知所踪，身体多处地方都胡乱地缠着绷带，剧痛伴随着沁出的鲜血，让我感到虚弱偏偏又无法昏迷的状态。

我的怀里放着一支学院手枪和几块电池，能够在小型的核爆中存活，本身已经是一种幸运。

我抬起手，发现哔哔小子并没有损坏，避难所科技，我爱死你了。

劫后余生的兴奋过后，我的心开始往下沉。在联邦的废土上，没有人会无缘无故地救助别人，而且还是在大战之中。我费劲地扭动颈脖，想要看清楚对方是谁。

不知道对方是不是故意，我怎么也看不到一直拉着我缓慢前进的那个人。

就这样一直慢慢地拉着，轮子压在碎石路面上，发出咯咯的声响，通过耳朵落入脑海、落在心上，让人不其然有一种恐怖的感觉，就像是被拉往屠宰场的畜生被拖着走完最后一段路。

强烈的危机感升起，我勉强摸到光枪，深深地吸了几口气，用尽所有力量猛地坐起来，扭身用光枪指向拉车的人。

“别动！”

不过我还是高估了自己的身体情况，剧烈的扭动超出身体的负荷，我直接从平板车上摔了下来，身上的几道伤口同时裂开，强烈的疼痛让我无法保持持枪的姿势，只能摊到在地上喘着粗气。

我的眼帘上方有一个蓝色的身影，模糊中出现了一张稚嫩的脸。

“我……背包后里……有治疗针和血浆……血浆——”我艰难地吐出这几个字，一阵眩晕感涌上大脑，我再次陷入昏迷。

直到一阵刺痛把我唤醒，看到那个小男孩奥斯汀正在手忙脚乱地给我扎针，已经分不出哪些是血浆，哪些是我的血。旁边还有一支用掉了的治疗针，看来就是把我唤醒的

当血包里的血液沿着胶管缓缓地流进我的身体，我感到生命的能量正在回归，尽管还是很少的一点。

“我们接下来要去哪里？”奥斯汀问到。

“我想到避难所。福赛思医师和瑞秋可以让我接受最好的治疗。”我说。

但是奥斯汀几乎要把自己的脖子摇断，“不行，我好不容易才跑出来，可不想这么快就回去。”

想到自己还有依靠这小子才能活下去，我叹了口气，“那好，我们去哈根堡吧。”

血液医院底部的密室依旧保持原样，没想到这么快就派上用场。没有了动力装甲，被我取得控制权的铁卫兵派上用场，接下来的几天时间里，我和奥斯汀就躲在这里，有铁卫兵和不少炮塔守在外面，这里是联邦最安全的地方之一。我的身体慢慢地康复。

奥斯汀前两天还有些鼓噪，直到我给他的哔哔小子发了两本电子图书，他才安定下来。

空闲的时刻，我终于有时间问及心中的疑惑。

“你是怎么找到我的？”我问奥斯汀。

“艾曼莉找到的哔哔小子的安全漏洞，能够向指定的哔哔小子发送定位装置。我在拿你的哔哔小子顺手开启了这个功能，等你离开之后便悄悄地逃出来了。”奥斯汀的头并没有抬起来，“我追踪着你的脚步去到那个小镇，发现你躺在地上，身上的装甲都碎了，四处都是死尸。于是我就将你从装甲里拖了出来。”

“快给我关掉！”我整个人像弹簧一下坐起。

“我知道你不想带我去冒险，所以如果你偷偷地逃跑了，我都可以找到你。”奥斯汀伶牙俐齿地反驳，“如果你让我跟着你，就用不着关掉追踪功能，说不定什么时候还会派上用场。”

“那我就把你送回 81 号避难所。”

“我能逃出来第一次，就能逃出来第二次。到时我还是会去找你。联邦这么危险，难道你想我去送死吗？”

我真想冲口而出“那你就去死好了”，可对孩子说这种话实在太残忍，尤其是他还是我的救命恩人。这种话真的很难说出口。这些事还是等以后再说吧。

我等到身体基本康复，就把之前藏起来的动力装甲找出来穿上，虽然有些破旧，但总算是有了一些安全感。我选了两长两短四柄武器，一支支装好弹药，瞄准测试。

奥斯汀看得直眼馋，考虑到他连枪都拿不稳，我给他找了一条腰带，别上匕首和几个手雷，好让他在危险中有一丝自保能力。然后我便带着他离开了哈根堡。



■西罗斯伯利车站

爬泥地

这一次我终于来到了钻石城，不愧是联邦第一大的聚落，和庇护山丘和康科德那种百废待兴的城镇相比简直是人间天堂，当然也是销金窟。

当我们走进小酒馆的时候，所有人都静了下来，人们用警惕的眼光看着这对奇怪的组合。

上一个这样带着孩子走进来的人，是克罗格，而那位小朋友，就是学院的领导者——也就是那位将军的儿子——的复制人。这件事情直接导致了将军大闹哈根堡，

“给我一杯啤酒，再给这个小朋友来一瓶核子可乐。”

我脱下盔甲，对那面容粗犷的酒保说。

“我说兄弟，这里可不是托儿所。”酒保露出笑着说。

“你以为我想这样，自己都顾不上，还要养这个——”

话没说完，我的大腿就被人踢了一下，扭头看到奥斯汀正在恼怒地看着我，只好打住了话头，换了个话题。

“我需要一份工作。”

脚上又是一痛，我又连忙更正道：

“一份商队护卫之类的工作。请问你这边有类似的工作信息吗？”

酒保也是个聪明人，看到我在这孩子手上吃瘪，反而放心了。笑着说：

“本来找工作应该到钻石城的公布栏上找破烂的招聘海报。不过我这边刚好有一件工作，不知道你有没有兴趣。”酒保向吧台另一边的绅士叫唤，“史塔顿先生，这里正好有一位，哦，不，是两位先生想要应聘你的工作。”

那个叫史塔顿的绅士走过来，仔细地打量着我一番。

“动力装甲、哔哔小子还有学院光枪，你的设备不错。”史塔顿先生扭过头对酒保说，“瓦迪姆先生，请给他一杯波旁酒，我和他聊聊。”

瓦迪姆给我倒来了一杯酒，顺便把一旁竖起耳朵偷听的家伙支开。

“我有一支重要的贸易队伍要去西北方的爬泥地庄园收购塔莓，这决定了接下来一段时间整个联邦的厨师们能否烤出新鲜的塔莓派和酿出果酒。当然这也关系到我的钱包和声誉。”史塔顿轻轻地摇动着手中的酒杯，“但是护送人员却在昨天前被枪手打成了蚂蜂窝。现在我需要一个厉害的帮手。我这里有一块核融合核心和二十发核融合电池，算是定金，完成贸易之后，我再给你 100 个瓶盖作为报酬。不过我不能给你两份报酬，毕竟这孩子并不能算是战斗力。”

这确实是个不错的报价，还没来得及回应。

“没问题，我能保护自己，这个人还是我救回来的。”奥斯汀把手背在脑后满不在乎地说。

这小子真是不识相，我忍不住在他额头上敲了一下，奥斯汀摸着额头嘟起嘴不说话了。

出于安全的考虑，我选择了先往北行，绕过剑桥镇中心进入义勇军的巡逻地，然后再往东行进入西埃弗雷特，再往西北方前进，诚然这样比起穿过芳邻镇、查尔斯镇再往东北部行走的路线远一些，但是这样更加安全，经过了西罗斯伯利一战，我重新认识了联邦的恐怖，因此在安全和快速的问题上，我毫不犹豫地选择了前者。

奥斯汀倒是无所谓，他摊整天坐在牛背上，仰望着无尽的填空。

大概是因为动力装甲的缘故，这一路上显得相当太平，偶尔有几个不识相的尸鬼和变种人出现，都会被我提前发现干掉。

不过我还是有点郁闷，除了是因为奥斯汀打乱了我享受独行侠的生活之外，从避难所到钻石城，我都像是在跟随着那位将军的步伐。不过随着爬泥地的日益靠近，我的心情慢慢好起来。

正当我庆幸一笔财富就这样到手的时候，我才知道真正的麻烦其实还在后头。

爬泥地就在眼前，我们却踟蹰不前。一帮身上穿着自制钢铁盔甲的人拿着喷火枪正在向爬泥地发动攻击。虽然他们只有四个人，但是身上的铁甲足以抵挡手枪子弹，加上他们手上的重火力武器，将迎战的七八个人死死压制。

“这个团伙就是我之前说的‘打铁帮’，这才是我们每次来爬泥地最大的麻烦。”

随行的那个供给者看看我，示意我看着办。在帮与不帮之间，我只犹豫了一下，一咬牙端起镭射枪，瞄准一个拿着喷火器的凶徒的脚上关节开了一枪。那个凶徒应声而倒。

两面夹击之下，几个打铁帮的凶徒抵挡不住，拖着受伤的同伙快速退去，很快就消失在离爬泥地不远的一个厂房间。

待到打铁帮彻底在我们感知的范围里销声匿迹，庄园里的人陆陆续续走出来，

一个面相奇特的人向我走过来，之所以说他奇特，是因为他脸上的皮肤干瘪，看上去就像是枯树皮，就连鼻子都塌陷。

“尸鬼？”

“欢迎来到爬泥地，联邦惟一一座塔梅沼泽。我是这里的负责人，大家都叫我‘智者’。”

“你在这里建起了庄园？”

智者微笑着，似乎早已习惯这种疑问：

“这个问题已经被问过好多次，说实话我最初并没有想过如此。我们只是生活在钻石城的普通百姓。但有一天，我们被钻石城市长赶了出来，在联邦流离失所，在最彷徨的时候，我决定建造一个适合尸鬼的庄园。”

“原本这是个不错的地方，但是如你所见，打铁帮那帮混蛋经常来这里骚扰掠夺，这一次他们将塔梅的贮存仓被烧掉不少，恐怕暂时没办法进行交易。”

“这可怎么办？”我无奈地看着供给者，“我总不能一直在这里等新的塔莓成熟。”

“其实可以的。”智者的回答出乎我的意料。

“如果你可以帮助我们消除附近的威胁，我想很快就会恢复塔莓的供应了。”智者露出比哭还难看的笑容，但我确实看到他笑了，因为辐射而变得油亮的眼中倒映着我的动力装甲，“如果不介意的话，您也可以将这里当作据点。”

三个月之后，我写意地将双脚搁在插着太阳伞的圆桌上，惬意地喝着果酒，看着几个美女在空中划着优美的姿势落入水中。远处的烤肉架散发的肉香，收音机里播放着《The End Of The World》。

是的，这就是三个月之后爬泥地的境况。哦，现在这里叫做“爬泥地俱乐部”。

我没有跟行商返回钻石城，带几个人走访了附近的芬奇农场、绿顶托儿所和康提路口，顺利地建立了物资管线，他们就把我捧成了地区领导者。不得不说人类加上动力装甲是一个很有说服力的原因，

为这座小据点荡清了周边的威胁，尤其是心碎银行那里的超级变种人，本来二话不说就要操家伙干架的绿皮壮汉，看到我们人多势众，又带来了食物，他们也学会了讲道理。

爬泥地离河流不远，大大的泳池变成了很好的储水池，建起净水器之后，纯水成为了除塔莓以外的第二号抢手货，我用水和果实酿出了果酒，又在跳台那边重新挖了一个泳池，在泳池边上放上太阳椅，这样的酒吧即便是钻石城里面的酒馆也相形见绌。

我又发动大家在楼顶上加盖了两层，旅馆、百货商店、武器店和酒吧相继出现，附近聚落的人群也愿意到这里消费和交易，那些行商有了更多的理由爬过泥地，当然那些泥泞已经被我修好了不少。



■钻石城

当超级变种人初次出现在酒吧里的时候，还是引发了一些小骚动，不过当他们只是乐于在大口大口地吃肉，有人也借酒壮胆过去和他们对饮，虽然只是少数变种人能做到。

除了前来消费和交易之外，有不少人类收到招募电波前来定居，尽管他们依旧害怕尸鬼和变种人，但是有稳定而安全的生活，谁还会怕这些只是外表奇特的家伙。

那些过期的哈佛商学院的教材虽然没有实战价值，但是对经营理念很是有指导意义。

在联邦这个纷扰之地，没有足够的武力威慑很难保有这份繁华。

在此期间，我还陆续在爬泥地的楼顶处修起了高品质的碉堡岗哨和炮塔，确保这片难得的乐土不被侵染。

我对于不吵闹的来访者大多是张开手臂欢迎，惟一的条例是：打铁帮与人渣免进。


■索格斯钢铁厂

打铁帮的恶棍们以爬泥地不远处的索格斯钢铁厂作为据点，。虽然曾经被义勇兵征讨过一次，他们的首领也在那时被杀死，但是很快又死灰复燃。这个词用在他们身上一点没错，那帮家伙似乎对铁与火有着特殊的崇拜，恨不得将全身都包裹在铁皮之中，关于这一点我很是赞同。

爬泥地的日渐富庶令一衣带水的打铁帮垂涎三尺。平常的骚扰战十分频繁，起初我们只是将他们赶跑就作罢，毕竟打铁帮并不是浪得虚名，他们占据着索格斯钢铁厂，联邦废墟上随处可见的废铁在他们手中变成了坚固的装甲，寻常的弹药根本无法对他们造成伤害。

后来居民们也打出了真火，在炮塔的远程火力支援下，他们开始追杀打铁帮，打铁厂外的一大片空地，每次我都拿着改装过的重型狙击枪在房顶掠阵，给打埋伏的打铁帮成员每人送上一颗加强型的 .308 子弹，这种纷争并非都是坏事，收获也是相当丰富。爬泥地俱乐部因此还多出了一条产品线——打铁帮优质防具和喷火器。在我的鼓动下，联邦的核融合核心贸易得以重启，虽然数量还不算多但足以令我成为其中的受益者。

我利用这些资源把自己的动力装甲全部改造成 C 型装甲，又在上面装了过滤器、VAST 矩阵等等配件，那花费了我不少的瓶盖。如果瓶盖再多一点，我就到那边的原子猫超市买一身 T60 动力躯干。

不过我还是没舍得买，用省下来的瓶盖在钻石城也买了所房子。修建在看台区上的丛丛房屋之间，看上去并不起眼，钻石城的保安是联邦出名的看门犬，只要我不触犯他们的底线，他们可以确保我的小屋不被任何人骚扰。

小屋看上去十分简洁，推开窗户看去，市集的景色一览无遗，良好的可以确保我随时保持警惕。。装好各种基本的工具台，存放了各种应急资源，安装了陷阱和防御炮塔，一个小型的秘密基地就这样建成，这也是我几个秘密基地之一。

我从书上学到了中国古代的故事，叫做“狡兔三窟”，具体的意思我不太懂，大概是讲一个有权有势富豪养了一堆有用没用的帮手，其中一个看上去最没用的帮手却要这要那，让他去收债他却把债券当众烧了，说是为他像兔子留后路，结果后来那富豪真的落难，那个地方的百姓则是帮助富人度过了难关。这个故事促使我也得做几个巢穴，必要时我也会变成兔子。

巫术博物馆

奥斯汀在读着一本《废土生存指南》，这孩子是个好奇宝宝，对于联邦的一切未知的事情充满了兴趣，之前他突发奇想喊着“好想去看死亡爪啊！”差点没把正在喝水的我噎死。

看到他读得津津有味的样子，我没来由地心中一紧。果然，他发现了我的目光，急忙用手舔了一下唾沫，快速翻到其中一页向我摊开。

“这个巫术博物馆好像好有趣，我们去看看吧。”

“太麻烦了，不去。”我故意逗他说。

“哪儿都不去，那不是太无聊了么。”

“在联邦能活下去就已经不错了，爬泥地现在的生活挺好的，干嘛还要到处去。”

“胆小鬼，穿着动力装甲都怕，那个人还不是穿着动力装甲去跟死亡爪搏斗么。”

奥斯汀口中的那个人自然是义勇军的将军，这个先我一步进入 81 号避难所的家伙给我带来了不知多少的麻烦，当然他也不知道。

“他有帮手在屋顶上用毛瑟枪牵制着死亡爪。”

“我可以帮你啊。”

“你帮得了什么？你连手枪都拿不稳。上次给你试着射靶，结果你把子弹都打到天上去了。”

“我……我……”

奥斯汀的脸涨得通红，不说话了。

我看到他吃瘪，心情特别地舒畅。其实我不想承认自己有这么一点怪蜀黍的属性。

“好吧，反正最近爬泥地的事情也不多，我就带你去看看吧。”

“真的？”奥斯汀变脸比翻书还快，我真怀疑刚才他是不是装出来的。

波士顿东北面，有一个以巫术闻名于世的小镇——塞勒姆，这里是新英格兰（也就是美国）最古老的港口之一。几个世纪以前，这里流行着一种怪病，少女们会突然歇斯底里地尖叫、痉挛、神志不清地说着类似咒语的胡话。教会的牧师认定是一个三个女奴的“巫术”在作怪，一时间人心惶惶，人们对这 3 名女人严刑逼供，“女巫”和“巫师”的数量也一步步增加，先后有 20 多人死于这起冤案中，另有 200 多人被逮捕或监禁。人们互相检举揭发，形成了美利坚帝国最重大的一件冤案。美国政府为了纪念这个司法史上的黑暗一幕，将塞勒姆改造成充满巫女氛围的城镇，巫术博物馆便是这里最具代表性建筑之一。

如今的巫术博物馆大门被锁死。我也来了兴趣，于是找到了地下室的暗门，一阵阴风从地道里吹了出来，让我想起了小时候跑到废弃小屋“探险”的那种感觉。奥斯汀在 81 避难所的时候就曾经找到过避难所的废弃部分，还差点被鼹鼠的病毒折磨致死。但这似乎没有减低他的冒险精神，欢呼一声便跳进了地道。

就在我们刚刚踏入地下室的时候，猛然地听到头上一阵剧烈震动，一段横梁倒塌，将入口堵死。我伸手尝试搬开那截横梁，但是脆弱的天花似乎随时都要坍塌，我放弃了原路返回的想法，只能到上层地面再寻找出口了。

我打开头部的探照灯，步步为营地探查。阴森森的地下室过道一阵死寂，配合女巫博物馆的历史和头上不时传来隆隆的滚动声，让人感到发自内心的寒意。很快我们就找到了走廊尽头通往上一层的楼梯。楼梯的尽头，我看到了一片开阔地，展示台和展品东歪西倒地散落四周，看样子曾经受到过严重的破坏。我看清了大门的方向，也顾不得让奥斯汀细看展品，带着他向大门那边冲去。

当我们刚走出十几步，一个小山一样怪物从廊柱后面转出来，正好堵在我们和大门之间。

“死亡爪！”我惊呼一声。


■巫术博物馆

那头雄性的死亡爪发出一声嘶吼，双脚往地上一蹬，向我们扑来。

我正想要逃，却发现奥斯汀站在原地，大概是被吓傻了，呆呆地看着死亡爪迅速靠近。

“快逃！”

我回身抱起奥斯汀，全速往楼梯口奔去。这是我又一次的逃亡。

刚走下楼梯两步，死亡爪已经赶到，利爪伸出，在我的背甲上狠狠地刮过，发出一阵令人牙酸的尖锐声音。我手上还提着奥斯汀，无法顺势滚下楼梯，只能直挺挺摔了下去，即便穿着动力装甲，我还是摔得眼冒金星。我顾不上自己的动作有多滑稽，爬起来转过身，看到死亡爪还在了楼梯口处不断地叫嚣着，利爪不断从楼梯口下探，左右搅动着。

这让我忽然想起了在战前的美国有一个著名的惊悚片。讲述科学家利用琥珀里蚊子所吸食的恐龙血液，通过添加各种基因片段培育了超级变种恐龙，本准备作为展览品展出，却引起了恐龙的暴走，最终形成了一场灾难。

幸好的是我并不像里面的人类那样不堪一击，镭射枪毫不停顿地射向死亡爪，吃痛的死亡爪把利爪缩回去。回过神的奥斯汀也来帮忙，把我交给他防身的手雷扔过去。手雷打在楼梯口的墙壁掉落到死亡爪的身上，强烈的爆炸，死亡爪发出一声惨叫。

那个家伙虽然凶恶，但并不代表它笨，发现无法伤害我们，竟然逃开了。

战斗暂时中止，但是气氛变得更加恐怖，暴怒的死亡爪不断地走来走去，地面不断颤动，砂石簌簌坠落，打在我的装甲上叮当作响。

我忽然想到了什么，回身走到刚刚入门的地方，那里的墙上挂着一幅巫术博物馆的全地图。

“有办法了！”我忍不住叫了起来。

我脱掉了动力装甲，拿出了一个小盒子，这个叫“隐形小子”可以反射光线，让我看上去像一团模糊的光影。这种以前只出现在科幻片里的东西早就被普及了。就连穿着动力装甲也能做到隐形，但是声音还是会暴露我的行踪。

我拿着枪和弹夹，小心地上楼，那只死亡爪就蹲在楼梯口附近，用警惕的目光四处张望。

当我从死亡爪身边经过时，那家伙仿佛发现了什么，猛地扭头看来，吓得我马上匍匐在地。那家伙显然没有看到我，我小心翼翼地绕过了它，我走进了一个有坚固栅栏的展览室，栅栏的另一边就是空旷的巫术博物馆。透过栅栏，我看到了那只死亡爪正在不断地转悠。

我把枪对准了死亡爪的腹部，那是它最脆弱的部位，接下来的一分钟里，我的动作就只剩下点射、换弹、瞄准、点射，死亡爪受到攻击，发狂地向我这边袭来。然而栅栏挡住了它的去路，它的利爪无法穿过栅栏，反而将身体要害彻底暴露在我的面前，而栅栏外那片开阔的区域又让它无处可躲，于是它只能不断地中枪。最后在哀鸣声中，那只死亡爪轰然倒地。它挣扎着，伸出长长的利爪，似乎想要摸着什么，最终还是无力地垂下。

确认没有危险之后，我走过去，奥斯汀也探头探脑地走了过来。在离死亡爪的利爪不远处，放着一个温箱，里面赫然安放着一颗蛋。温箱上还印有一个商队的名字。

“看来它只是想要保护自己的蛋。大概是商队的人把死亡爪的蛋偷走，送来巫术博物馆展览，这雄性死亡爪一路追踪而来，破坏了这里。”

“要不我们将这颗蛋还给死亡爪？”奥斯汀忽然提议道，翻出《废土求生指南》，指着地图上不远处的一个地方，“这里有一个死亡爪的巢穴，那颗蛋很有可能从那里被偷来。”

我衡量了一下危险性，最终还是答应了奥斯汀的建议。

但是我的考虑显然不足，在死亡爪的巢穴附近，还逡巡着一只死亡爪。这只死亡爪显然比之前巫术博物馆的那只更加强大，全身泛着青蓝色的雌性死亡爪被称作“死亡爪之母”，四周是一片开阔地，根本无法躲闪，我很是后悔自己的决定。

当它看到我们的时候，发出了一声震耳欲聋的嘶吼。但是嘶吼声随着它看到奥斯汀的手中的蛋而不断降低。我从它的眼神中，竟然看到了一丝复杂的情绪。

奥斯汀拿出死亡爪的蛋，一步步地走向死亡爪的巢穴，我紧紧地攥住枪柄，防备死亡爪的随时暴击，但是直到奥斯汀把蛋放回窝里，再退回来，死亡爪之母都没有发起攻击。它没有理会我们，反而径直地走向了蛋，轻轻地嗅了嗅，发出了一声低鸣，旋即盘起身体，将头不断地在蛋壳上蹭着，样子甚是亲昵。当它的余光看到我们还在原地的时候，摆动尾巴在地面上拍打几下，似乎是在送客。

血战打铁帮

就在返回爬泥地的路上，我遇见了一群打铁帮的成员。

借助动力装甲的超远视距，我远远看到了两帮人在对峙着，像是在谈着什么，不过只要是打铁帮出现的地方，多半不会出现什么好事。

我看看地图，这个叫做“帕森斯乳酪厂”的地方早就荒废，我在远处脱下了动力装甲，拿着夜视狙击枪、带着奥斯汀悄悄地绕到了山坡的背面，借助山势爬上了货仓的二楼，

我向奥斯汀做手势，指指外面的电闸，他给我回了一个 OK 的手势。经过死亡爪一役，奥斯汀这孩子成熟了不少。

可怜下面那帮家伙还不知道死神的脚步正在向他们步步迫近。

“我们发现了联邦有一帮跟我们很相像的家伙，他们的名字叫做‘枪手’，我们展示了些许武力，他们就表示服从。不过他们的枪法和战斗技巧实在不错，当年义勇军那群傻蛋就是被他们堵在昆西那里，来了一场大屠杀。”打铁帮这边的领头人说道，“现在我们可以进攻那富得流油的爬泥地进攻。与其在这鬼地方等那群不知什么时候才出现一趟的商队，还不如跟我们去干一笔……”

我就知道打铁帮对我们是个麻烦。于是向奥斯汀做了个手势，他会意地点点头，我挪动到电闸旁。

灯光忽然一黑，紧接着几个手雷掉入人群中，强光与火花瞬间照亮了被炸飞的肢体。

奥斯汀这孩子这一手越来越熟练，我从狙击枪的夜视镜上看穿了这一切，除了几个人被当场炸死之外，侥幸逃过一死的人纷纷躲起来，像无头苍蝇的乱枪扫射。

“混蛋，竟敢暗算我们……”

枪声很快掩盖了叫骂声，很快，枪声也逐渐疏落，那些在自相残杀中侥幸活下来的家伙被我一枪一个收拾了。

我们改变了悠闲的步伐，拼命地往爬泥地赶回去。往日热闹非凡的索格斯铸造厂，今天果然空无一人。

我很快就看见了他们，上百个打铁帮的成员疯狂地冲向爬泥地，有两个人手里竟然还拿着火

箭弹，之前无往不利的防御炮塔阵被轰出了一个缺口，幸好爬泥地的战士们人多势众，而且早已鸟枪换炮，勉强抵挡着打铁帮的冲击。

我的加入让战争的天平往平衡的方向发展。但是这样下去无疑是杀敌一万自损八千，爬泥地一方的伤亡越来越严重。对此我毫无办法，只能加紧射击，尽快解决战斗。

就在这时，空中传来了轰鸣声，两架垂直飞行器在我们头上，机枪吐出的火蛇将四散逃窜的打铁帮枪手钉在了地面上。不仅如此，重型机枪的子弹还掠过房顶，一连串的爆炸声中，爬泥地的防御力量被毁掉了一半。

打铁帮的人里不乏亡命之徒，他们端着旋转机枪向空中还击，密集的子弹打在了飞行机的钢铁甲板上，溅射出令人眼花缭乱的火星。

几个身穿动力装甲的兄弟会骑士从空中一跃而下，落地时发出的声响令大地都为之颤动。在敌人立足难稳之际，手上的镭射武器连续激发，镭射武器比起实弹更能够穿透盔甲，打铁帮的人员死伤无数，不少人开始后退。兄弟会骑士趁势追击，直到将残余打铁帮成员赶回了打铁厂。

爬泥地的居民发出了胜利的欢呼，但我却开心不起来。我隐约猜到将会有事情发生。

果然，那些骑士们很快便折回，一个个举枪指着爬泥地的居民，丝毫没有半点援军的善意面容。

“交出尸鬼和变种人，联邦的罪恶必须被肃清。”为首的骑士冷冰冰地说，“否则你们都会被处死。”

钢铁兄弟会的突然插手让我变得不知所措，以爬泥地如今的实力，我没有一丝信心和勇气去跟这个庞然大物对抗。



■宪法号

正在为难之际，天空中忽然暗了下来，一个巨大的阴影将爬泥地笼罩，巨大的飞船出现在上空，多门重炮向着垂直飞行器直接开火。那两架垂直飞行器来不及躲开，就被铺天盖地的舰载大炮击中，核能虽然强大，但是炸药不会让其专美。

炮击并未停止，舰载的第二层重炮射向了远方将着索格斯钢铁厂，这座联邦工业的重要标志物，轰成一片火海，那些之前逃回索格斯打铁厂的打铁帮成员终于回归到火神的怀抱。

“是宪法号！”有人惊呼。

“是义勇兵来了。”

“宪法号”是十八世纪美国独立战争时期最有名的一艘战舰，它被美国海军视为拼搏和胜利的象征。号称永不退役的战舰，战前就停靠在波士顿军港，作为军事教育基地，偶尔也会出海航行。大战时，经由美军改造变成了浮空战船，参与了一场场战役，延续了未曾一败的神话。宪法号缓缓地降落，那几个兄弟会骑士看到情势不对，正想要逃，从“宪法号”的船舷上射出了数十道激光，将他们彻底留在了这里。

宪法号下底的舱门打开，一个年轻人在几个机器人护卫之下从里面走出来，他伸手接过随从递给他的帽子戴上，这正是联邦人人传颂的将军。

我作为地区领导，带着智者迎了上去。

“你好，将军先生。”

“叫我奈特就好。”将军露出了友善的笑容，“我想和你单独聊聊，可以吗？”

“恐怕今天爬泥地俱乐部没有优雅的单间。”我看看满目疮痍、战火渐息的爬泥地，无奈地说，“我们得进行停业装修了。”

奈特将军的战争论



这是我第一次登上“宪法”号，这艘木制的飞船并没有想象中破烂，内部有不少地方做了加固。不少合成人和机器人在忙碌地工作着，看样子拥有高科技的学院对于宪法号的改造贡献不少。

将军给我倒了一杯波旁威士忌。自己也倒了一杯啜饮着。

“我想知道，作为一个外来人，你对我有什么看法？”

“哦，你知道我的来历？”

“在发光海那边的生活比联邦要更加艰苦，吃人的事情也是时有发生吧。”

我没有照镜子，但是我知道当时我的脸色是煞白的，那些事情他竟然也知道。

将军的嘴上展现出冷冷的弧度，他知道他的心理战成功了。

“能够将爬泥地建设得有声有色，我想你是个聪明人，应该知道我的目的。”

我强迫自己冷静下来，“将军阁下未免太高看我了，我不过是个小俱乐部的经营者，只想着能够让来到这里的各式人种能够和平相处，好好

享受就好。”

“如果你认为我能够让各方都能和平共处的话，那你未免也太小看战争了。曾经我就像现在的你一样，天真地以为，联邦各势力之间的矛盾其实可以调和，而我也可以成为他们之间的调节者。”将军第一次对我反驳，“战争其实永不会改变。只有联合可以联合的，打败应该打败的。然后联合者中又生出新的战争。而在这转换之间，便是所谓的和平时期。尽管联邦得到了暂时的和平。但是钢铁兄弟会以搜集全联邦高新的技术为目标，而联邦最好的科技就在学院，两者之间利益注定了不可调和。当兄弟会的飞船划破天际而来，当那些钢铁骑士横行联邦，寻找技术文件和科技元件的时候。在那时学院的高层就决定向联邦乃至全世界宣告自己的存在。我必须在两者之间做出选择。”

“不论何时，科技都是第一生产力啊！”我忽然想起这句名言，不无讽刺地说，“所以你选择了学院。”

“那是因为我的儿子，最亲爱的儿子，在他患上最严重的疾病时，我都没办法陪伴在他的身边，当他把学院交给我后合上了双眼，虽然他的面容已经苍老，但他依旧是我的孩子。作为一个父亲，我没有办法拒绝他的要求。在我的领导下，学院不会成为世界的主宰，而是成为人类的希望。”将军的态度显得十分诚恳，面容也变得有些苍老，“其实我也一直无法背叛兄弟会，毕竟他在我最需要帮助时伸出了援手。直到他要我杀死丹斯。当我还是一个联邦的新人时，他伴随我一直战斗，这不仅仅是我，也是很多钢铁兄弟会成员的经历。当我找到丹斯的时候，他正在和居民一起抵抗超级变种人的入侵，即便是导弹在他身边炸开依旧毫无惧色，这样的人即便是合成人又如何。但可怕的是不仅是长老，就连整个普德利温号上的人都认为这件事正确的，当丹斯死后，兄弟会的那帮家伙竟然对他嗤之以鼻，全然不顾他们当年是在丹斯的庇荫之下一步步爬上了如今的高位。”

“还有里斯骑士，一个无能的混蛋，一个连动力装甲都失去了的，整天只龟缩在据点里的骑士，仗着自己比我更早进入战场而嚣张跋扈，即便我已经成为了圣骑士，接管了他们的团队，他依旧对我颐指气使，我用丹斯留给我的“公义权威”给他一记暴击。”将军似乎陷入了深层回忆之中，“只是可惜了海伦学士，她是一个好人，我能够看出她眼中对兄弟会的热爱和怀疑，也读出了她在知道丹斯是合成人时的爱与挣扎。”



将军的回忆十分冗长，但我也不得不听下来。

“于是你又顺便灭掉了铁路？”

“学院对那些引诱合成人背叛的伙计充满了敌意，而钢铁兄弟会因为他们能从学院里得到高科技而觊觎，他们认为除了纯正的人类以外，一切变异的人种都是必须消灭的邪恶。‘合成人没有自己的意志，都是别人在控制，暴走的科技将会使世界迈向灭亡。只有兄弟会掌握了科技，才能将世界导向美好。’无论我帮助哪一边，铁路都注定要成为牺牲品。”

“好了，你花了那么多的时间向我介绍秘辛。”我终于忍受不了将军的说教，直截了当地问道。

“我希望在爬泥地建造两门义勇军火炮，这是我们在联邦部署大炮的重要一环。”

“这里只是一个乐园，我不希望成为义勇军和钢铁兄弟会博弈的棋子。”

“那这些的东西又是什么？”将军指着楼顶上不断发出隆隆声响的防御塔，又指指外面正在清理的战场。

“尸鬼和变种人聚居的消息早就传到了兄弟会的决策中心，他们依旧会派兵剿灭你们，我想这个日子将会很快到来。这样的防御工事对方打铁帮那种烂铜烂铁或许还能派上用场。但是对付兄弟会的钢铁洪流还是不够看。”

我无言以对，钢铁兄弟会骑士带来的威胁实在是太大。将军向我递来一个资料夹，上面是一张清单，还夹着一块印着义勇兵徽章的信物。

“如果你能答应我的要求。作为回报，我会以义勇军的名义给你们一些物资，那块信物是义勇兵城堡的进出凭证，你可以到那里交换到高级的武器，也可以派人建立贸易线路，或者可以通过他们和其它义勇兵所在的聚落求救。这对你们百利无一害。”

我思虑再三，最终下定决心点头道：“好，我答应你，不过我还有一个要求……”

在得到将军的首肯之后，我离开了宪法号。

我当时并不知道的是，在我离开之后，一个带着头套、留着络腮胡的高大男人出现在将军身后，“这样做真的好么？毕竟他也没干过什么？”

“丹斯。你也在怪我吗？”将军的声音中除了友情，竟然还有一丝亲昵暧昧的意味。

丹斯脸上的尴尬和暧昧之色稍纵即逝，“去找派普吧，她比我更加需要你。”



备战

自从将军来过之后，爬泥地的周围不时会出现义勇兵巡逻的身影，不断有兄弟会的内部消息通过加密了的自由频道传到我的耳边，我不得不加快自己的脚步。

我带着奥斯汀来到了义勇军的城堡，那个叫朗尼的女军人看到了信物，没说什么便把我带我了军械库。我发誓，这辈子从来没有看到过如此之多的枪械，其中有一把武器让我眼前一亮，湛蓝而带有斑斑锈迹的枪身，两边的充能器显得充满力量感。

“这是……高斯步枪？”

我只是从《枪弹世界》上看到过这种威力强大的武器，曾经也千方百计想找一把，但是一直缘悭一面。

“这柄枪名为‘最后一刻’，是当年义勇兵一位枪械天才制作和改装，对于重要部位会造成更大的伤害。”朗尼对于识货之人很是认同，“惟一的缺点是这些 2mm 电磁弹十分珍贵，既然你是将军信任的人，我能送你二十发，剩下的就需要你掏钱了。”

瓶盖对于我这个爬泥地管理者而言已经不是太大问题，我买下了“最后一刻”和不少电磁弹。然后把奥斯汀送回了 81 号避难所。我们和兄弟会一场血战在所难免，我不想他跟我冒险。奥斯汀一路上没有说话，低着头不知道在想什么。

当我回到了爬泥地，往日热闹的俱乐部变得冷清了许多，我不禁苦笑：是的，这些人来爬泥地不过是为了更好地生存。

但当我推开房门时，却被里面的情景惊呆了，屋里面挤满了人，大部分是熟悉的，还有不少是附近聚落的人。大家看向我的目光都十分炽热，让我忽然感到肩上的重担忽然增大了不少。

留守的人群中多了一个黑人的身影，人们却好像跟他颇为熟络。

他向我介绍：“我的名字叫普雷斯顿·加维。”

“我认识你，加维先生。”

“根据可靠的情报，兄弟会正在集结散布在联邦的力量，四天之后他们会对爬泥地进行一场中等规模的攻击。”

“我要的东西你们准备好了吗？”

普雷斯顿将一个文件夹递到我手上，“你要这些东西在这里。”

我打开仔细地阅读着，最后才抬头，看向这位义勇军第二把手。

“你们花了如此大的代价，就只是为了两门火炮”在联邦，崇高的利他主义早就见鬼去了，“想要得到什么？”

“将军不计回报地帮人的事情已经做了不少。不过将军说你是个聪明人”普雷斯顿显然有备而来，“如果你能在兄弟会的攻击之下活下来的话，将军像请你帮忙做一件事。”

四天之后。黎明之前，天空中传来了轰鸣之声，不甘于失败的兄弟会果然卷土重来。而这个时间是人们体力最差的时候，正是决战的最好时机。

暗哨给我们发来消息，在直升机的掩护下，地面部队的骑士和学士小心翼翼地向前推进。

但是当他们的强力探照灯向本应夜夜笙歌的爬泥地俱乐部泳池旁照去的时候，却发现空无一人。直升机的灯光最后锁定在三层高的俱乐部楼顶，首先发现的是一排发电机，沿着成排的电线看去，操作探照灯的兄弟会学士和驾驶员都不禁倒抽一口凉气。

就在这时，一朵信号弹升起，在暗夜的空中炸开了明亮的信号弹。

“快逃！”他们来不及发出尖叫，几门导弹炮塔率先发难，大量的轻型导弹划破长空，击中了七八架垂直飞行器，兄弟会的空中火力瞬间几近全灭。

重型雷射炮塔开启连射模式，像一支利箭射向最坚固的盾牌。

一台垂直飞行器在僚机的牺牲式掩护下，冒死冲过了弹幕，来不及用重型机枪这类范围性武器，两个身穿重甲的骑士从半空跃下，手持导弹发射器向发电机开火。毒刺导弹轰进了发电机，一阵剧烈的爆炸火球冲天而起，那台仅存的垂直飞行器受到了波及，盘旋着坠落在爬泥地的楼顶，发生二次爆发。

失去了电能，炮塔无法继续运作，兄弟会的飞行器全数失去战斗力。交战双方就像是博弈的棋手，各自付出沉重的代价，对掉了对方一颗重要的棋子。

被冲散的兄弟会战士们重新集结，隐藏在暗处的一个个爬泥地防守者从掩体中露出身影，真正的决战正式开始。

一个个穿着厚装甲超级变种人提着一贯双管机枪出现，“超级变种人喜欢杀戮，也会选择朋友。等我回来，你要请我喝最好的威士忌。”变种人首领在战前拍着我的肩膀如此说，没想到这竟然是他和我说的最后一句话。

这是一场生与死，铁与血的战斗。兄弟会凭借着数十个骑士汇集而成的钢铁洪流，急速地向爬泥地推进。一个个学士倒下，但是丝毫没有影响高级骑士的前进步伐，镭射光枪不断发威，爬泥地的守军也在一道道红光齐射之下被压制。

就在这时，地面掩体下突然冲出四台钢铁卫兵，举起手中的旋转机关炮，杀入敌阵。兄弟会阵营里忽然出现了一阵骚动，两个隐形突袭者忽然出现，胸前的激光装置以及手上的光剑都闪耀出可怕的光芒，这是两天来我出没在联邦各个前政府重要机构所在地，尽量破解得来的机兵，这些强大的机兵算是我方对抗钢铁骑士的一个大杀器。当他们杀入敌军阵营时，不仅杀伤力惊人，敌人还投鼠忌器，无法施展，成功打乱了。

我解除了装甲的隐身功能，出现在了跳水池的跳台上，单膝跪地，让体力快速恢复，改装了夜视长距离瞄准镜的“最后一刻”稳稳地架在我的肩膀和手臂上，瞄准然后击发。

这场的战斗无疑是一场消耗战，然后谁能够坚持到最后，谁就是胜利者。

天亮了，战斗的烽火照亮了黎明前的黑暗，让白天和黑夜无缝地对接，曙光代替了已经被打碎的强光射灯，照亮了大地，为这场黑暗中的战斗揭开了最终的谜底：战斗的烽火逐渐熄



灭，仅余的几个骑士早就撤退，胜利的天平已经向爬泥地。

在这一夜里，不少的义勇军据点都遭到了钢铁兄弟会的攻击，有的地方抵挡住了钢铁洪流，有些地方则是被毁灭。

至于爬泥地守军们大多身上挂彩，智者也被打断了一只手臂。有不少人把性命留在了战斗中，包括那群好战的变种人。大部分的尸体都无法完整地拼凑起来，断肢残骸散发着烧焦的味道混合着血腥，让人有想吐的冲动。

爬泥地的防御设施基本被毁，铁卫兵也只剩下一台还能勉强运行，剩下的连同两个突袭者都彻底报废。

但是大家依旧充满了胜利喜悦，因为只要活着，就有重建的可能。

等到大家安顿下来，我独自离开了爬泥地，是时候让一切结束了。



■普雷斯顿・加维

最终决战

经历了前两天晚上兄弟会的突袭之后，义勇兵与钢铁兄弟会之间的战争早就一触即发。

这场战斗没有任何战术可言，关乎到生死的战争，双方的情报工作都已经发挥到极致。

在爬泥地遭逢惨败的兄弟会快速收缩，在波士顿机场做好了防御工事，坚壁清野，等待义勇军的到来；义勇军则是进驻机场外的各种建筑，随时准备向对方发起总攻。

双方的浮空战舰遥相对峙，不过宪法号这时依旧停留在海港，等待大战的开始。

当我再次来到“宪法号”上，两边的士兵整齐地站立着，机器人大军和义勇兵在一边等候，另一边则是清一色纯白躯壳的合成人，人群中还多出了一群特殊的家伙，他们身穿长披风，眼戴墨镜，这是学院的精锐追猎者。从义勇兵的眼神中不难看出，要让联邦的人接受合成人还需要一段很长的额路。

两群人夹道的中央，奈特将军早已经在这里等候。我退下动力盔甲，和将军握握手。将军的心情显然不错，又露出了迷人的笑脸。

“欢迎你们的加入，作为见面礼，我为你准备了一份礼物。”

在甲板上，停放着一排排动力装甲，几乎都是 T60 级装甲，但几乎所有装甲之后都肃立着一个军人，只要等待一声令下，他们就会穿上装甲出击。将军将我领到了最后一副装甲前，“这是我珍藏的一套动力装甲，希望能帮到你。”

我看看自己那破破烂烂的 T45dc 型装甲，找不到丝毫拒绝的理由。换上了高级装甲之后，一股前所未有的力量感从核能核心处源源不断地涌出。

将军又递给我一张清单，上面有有一份列表，列举了不少人名、头像、擅长的武器等等，“这些人都是在联邦的兄弟会分部的高层，碰到他们的时候你看着办吧。”

将军言尽于此，向旁边的普雷斯顿点点头，普雷斯顿再向下属们作出信号，所有人像被激活了一般，投入了战斗的最后准备。

在空中出现了多细碎的条状物，像是在空中撒豆子一般，条状物的目的地是波士顿机场各处要地，冒出了一屡屡蓝色的烟雾，

“位置确认！”

“位置确认！”

……

电台里传来了此起彼伏的确认声，然后万籁俱寂，这是战场上最后的寂静。

随后，漫天的炮火声通过收音装置传到了我的耳中，再经由现实延迟传来的声光震动再度确认，无数的炮弹带着呼啸之声降临到波士顿机场，一朵朵烟云伴随着强烈的震荡波升到半空。

即便是作为敌人，不知为何我希望当下便是最后一炮，

连绵的炮击终究迎来了结束，比想象中长，比计划中短，大概是因为不少聚落的大炮都被破坏的缘故。

炮声停歇，枪声接续响起，地面攻坚战正式开始。

宪法号升空，开始向波士顿机场驶去。迎接他们的，是兄弟会的普利德温号。

两艘飞船默契摆舵，让船身的侧面的大炮瞄准对方。

就在这时，早就有所准备的普利德温号突然加速，成功地绕到了宪法号的前方，这样一来宪法号赖以威胁的上百门火炮就没有了攻击的目标。而普利德温号的第一轮炮击让宪法号受到了一定的损伤。

“紧急制动，转舵 90 度。”，钢铁船长向大副下达了命令，大幅迅速操作着，强大的离心力让甲板上的人顿时东歪西倒，一些义勇军被直接抛离了甲板，摔入了下方交错的炮火之中，等待他们的自然是悲惨的下场。



■麦克森长老

占据着机动力优势的普利德温号准备故技重施，绕到了宪法号的前面。

“全力加速！”

没想到钢铁船长竟然做出了这样的决定。我和将军相视一眼。

“准备接舷战！”将军高声宣布。

宪法号两个巨大的火箭推进器突然提升功率，向普利德温号撞去！

尽管普利德温已经做了紧急的规避，负责护卫的垂直飞行器也没能拦住宪法号。两艘巨型的浮空飞艇在空中发生了剧烈的碰撞，宪法号的特制龙头插进了普利德温号的船身。从下水服役至今，宪法号一直是美国海军现役军舰，永不退役也从未曾失败。这一次也不例外。

尽管已经是 22 世纪，就像数百年前的海战一样，接舷战是真正战斗的真正开始，只是战场来到了空中罢了。义勇兵联先锋出发，几分钟后，我带领着一个小组的义勇兵出发，向普利德文号的核心区域推进，我的目标是对兄弟会的高层砍首行动。

我的文件夹里，有普利德温号的明细地图，并且标注了各个高层首脑出没的地点。我舍弃了那些一般高层，直接冲向了飞船的指挥室。随着我们的临近，枪声便越发的强烈。

有一个穿着动力装甲的战士正率领着手下负隅顽抗。我的脚边，倒下了不少尸体，大多都是义勇军和合成人。

我第一时间认出了，那战士正是联邦地区的兄弟会首脑——麦克森。


■波士顿机场

"竟然是你！"

麦克森长老看到我，突然像疯了一般。竟然撇下了正在攻击的对象，向我发起攻击。

我实在太小看了麦克森，作为一个身经百战的军人，他的战斗力完全超出我的想象，每一枪都能准确地命中我的装甲，饶是我的装甲升级了能量抗性，依旧被他造成明显的伤害。

我一咬牙，和他拼了！我打上各种的补给针，在友军的掩护下，跳出掩体，和麦克森直面对射。

麦克森长老显然没想到我会如此拼命，但是他丝毫不惧，看上去要一心致我于死地。

这场战斗已经变成了我和麦克森之间的战斗，而且正向着两败俱伤的局面演变。突然，一枚 2mm 电磁弹从我的身后激射而出，打中了正全服心思对付我的麦克森。

"没想到——"麦克森还没说完，就倒地气绝。

我还没反应过来，又一下强烈攻击袭来，不过目标竟然是我，而且直接命中了我的动力核心！我的动力装甲顿时失去了动力，然后我被直挺挺地掀翻在地。让我无法从内部自行脱出。

一个身穿动力装甲，没带头盔的战士走过来，将我的高斯步枪拿走。

另一个人停在了我的面前，我勉强昂起头，看到了一副特别的动力装甲。

"领导者，你干的很好。"将军的声音从装甲里传出。

"没想到我最终还是成为了你的棋子。我早该想到，这样被升级过的高级装甲应该是你的装备。"我替麦克森说出了那番话。"我自以为能够免俗，但终究你还是觉得我是你的阻碍。"

"我早就说过，你太小看战争了。""我能看出，你没有称霸的野心，但是在你的领导下，里维尔地区的四个聚落都不会真正地接受义勇兵的领导。很可惜，联邦只需要一个领导就足够了。"

"其实你在爬泥地的时候就可以杀死我。"

"这可不行，这样战斗力高强的弃子并不好找。我不想自己的下属替我去送死。既然你要选择自由，那我就成全你吧。"

将军向地面扔出几块物品，一阵强光闪过，几个合成人凭空出现，他们将我翻过来身，强行打开了我身上装甲的机关，将我从拖出来。我看到合成人正用火焰枪，毁去了麦克森的面容，我不知道他们将要对麦克森干什么，因为此时的我被塞进了一个铁皮箱子里。

"现在，你们都可以去地狱了。"这是我听到的最后一句话。

紧接着我感到一阵强烈的失重感，仿佛从万丈高空坠落深渊……

后记

距离兄弟会和义勇兵联军的决战已经过去三周，索格斯和里维尔地区的领导者在战斗中从空中掉落摔死以及麦克森长老失踪的消息不胫而走。

不少战士亲眼看到那件将军亲手赠与的装甲从数百米空中坠下，里面的人被摔成了一团肉泥。爬泥地的各式人种终究没有等回他们的领导者，义勇兵也证实了噩耗，并且开始接收各个兄弟会控制地区的领导权。残余的钢铁兄弟会成员专注于寻找失踪的麦克森长老，放弃了对联邦的据点的控制和抵抗，使得义勇兵真正地控制了联邦。

发光海边沿，有一座小屋，看起十分普通，但是从在四周游走的铁卫兵、机器管家和巡逻机器人，以及隐藏的机关陷阱可以看出其特别。

小屋门吱呀一声打开，一个小男孩走了出来，要是爬泥地的居民在这里一定会认出这是一直伴随在领导者身边的奥斯汀。在那场战斗开始之后，人人都在忙活之际，这个小家伙突然失踪了。奥斯汀抬头看向手中的哔哔小子，自那天起，那个光点一直留在了联邦的另一边。奥斯汀叹了一口气，拿起猎枪想要去打猎，他的枪法已经练得不错，又有机器人管家辅助，每每都会有所收获。

一阵窸窸窣窣的声音忽然响起。一个蒙面人拨开了草丛，走向了小屋。

十多只电子眼瞬间锁定了来人，但奇怪的是他们并没有对这个不明来历的外来者发起攻击。

奥斯汀难以置信地看着眼前这个人，忽然像想起什么，急忙看向手中的哔哔小子，那个光点指示的光点就出现在自己的前方。

"我就知道，我就知道你没死。"奥斯汀扔下猎枪，飞扑到那人的怀里。

"在外界看来，我的确死了。那个将军大概是不想在下属面前杀死一个无辜的人。于是把我塞进了一个逃生舱，把我扔到海里自生自灭。也算是给我一个自由的机会。"我脱下了蒙面的纱布，顺手捏了捏奥斯汀的鼻子，"只是我没想到你这个小子会在这里。"

"我知道你没死，一定会来这个安全屋。所以又偷偷地跑了出来。"奥斯汀忽然想到了什么，"那哔哔小子为什么没有向我发送即时位置？"

"哦，那个漏洞我早就修好了。"我故意说，"不过我想我哪也不会去了，如果你想的话，随时可以来这里找我。"



文化漫谈 同人剧场

长风破浪会有时

《舰队收藏》三周年回顾



如今舰娘这个词，在 ACG 圈子里已经是无人不知，无人不晓了。“舰娘”一词出自网页游戏《舰队收藏》（舰队これくしょん，官方简称：舰これ）。今年 4 月 23 日，是《舰队收藏》开服三周年的纪念日。和如今的大红大紫不同，在 3 年前《舰队收藏》只是一款卖相平庸的网页游戏。不过回顾这三年的发展历程，你会发现它的走红并非偶然。下面就让我们梳理一下这 3 年的大事记，怀念一下那些难忘的岁月。

文 纱迦 美编 Juxi

提督（作者）履历

2014年3月于宿毛湾上任。
9次活动全通，身怀6甲。
目前提督等级117。
出击45571次，远征18675次。
婚舰数量48人，120级以上39人。
本命是长门、金刚、加贺。

《舰队收藏》的成功秘诀

游戏素质出众

1. 别具一格的课金要素。行动力、资源、新卡片均可以免费方式反复获得，不花钱就能开心玩下去，而舍得花钱的人也课得开心。

2. 出色的角色平衡性。不同的舰种有着不同的作用，同一个舰种中的不同舰娘能力没有太大差异，独有的建造系统也决定了新老玩家之间不会存在无法弥补的壕沟。

3. 丰富的游戏内容。大量来源于真实海战的要素，如装备、索敌、航空战、夜战、特写攻击等等，值得研究的内容之多，丝毫不下于顶级大作。

4. 精心设计的官方活动。每年只有4次活动，奖励丰厚，极具挑战性，和其他卡片游戏动辄来个新活动骗钱抽卡的做法形成了鲜明对比。

舰娘魅力惊人

1. 以设计角色的思路来表现舰娘。让玩家不会觉得自己是一个卡片收集者，而是一名堂堂正正的舰队提督。

2. 人设极其用心。设计者很好地把握了萌和历史的平衡点，通过精心制作的立绘、台词，成功塑造了一百多名个性鲜明的美少女。

3. 击沉和结婚设定，让玩家能更投入到对角色的爱中，同时也利于同人作者的创作和发挥。

4. 极具魅力的敌方角色。尽管敌方角色不会加入我方，对应的台词也比较少，但其充满魔性的画风以及战斗中展现出强大实力依然令不少玩家为之倾倒。

文化周边发达

1. 开放的创作环境。官方允许创作者自由发挥。不光是同人，就连官方推出的漫画和小说中，所有的作者都全部是以自己的理解来创作。

2.《东方》大手的转职。官方挖来了一批"《东方》系列"的知名创作者，这其中很多人之前都是数年如一日坚持只画《东方》的，让急需新鲜血液的创作者和读者找到新目标。

3. 官方的宽容态度。官方不仅不抵制同人文化，而且大力配合。有名的二设被官方认可并采用（如赤城的贪吃、大井的病娇），并会及时与知名人物及事件联动（如老一辈漫画家小池一夫入坑，其喜爱的江风立刻获得改二机会）。

《舰队收藏》代表人物

田中谦介

田中谦介是《舰队收藏》的制作人，说是游戏的生父也不为过。同时他也是目前游戏运营团队中的核心成员。尽管如今他是日本最著名的页游的制作人，但实际上他也在主机游戏圈子中摸爬滚打了多年。

田中谦介于 1969 年出生于东京都三鹰市，大学毕业于庆应义塾大学理工学部机械工学科。毕业后就职于日本著名广告公司电通，21 世纪来临之际进入了 Sqaure 公司。进入 Square 后，田中参与制作了《最终幻想Ⅹ》等多部作品，不过多为宣传和公关方面的工作。他还参与了 Square 的网络平台 PlayOnline 的运营工作。2003 年，Square 与 Enix 合并。Square 以 2 亿日元为代价，将《最终幻想》之父坂口博信以退任的形式解聘。坂口博信离开之际带走了大量与其有私交的员工，其中也包括田中谦介。

坂口博信离职后，与好友植松伸夫一起创立了 Mistwalker 公司，继续开发主机游戏。田中谦介凭借其出色的能力，被聘为副社长。在《舰队收藏》走红之后，坂口博信还专门公开赞扬了田中的才华。在 Mistwalker 期间，田中谦介开始往游戏制作人方向发展。他参与开发了 NDS 游戏《远古封印之炎》（ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-），不过该作的销量和口碑都很一般。由于 Mistwalker 没能成功，田中谦介后来选择加入角川游戏，舰娘的传奇就此拉开序幕。

田中谦介作为游戏制作人，具有一定能力，但并非十分突出。在角川游戏期间，他曾参与开发过 PS3/PS4/PSV 游戏《自然法则》（Nature Doctrine），销量和口碑均很一般。但是田中在同人界拥有很广的人脉，深知同人文化的方方面面，这对于日后《舰队收藏》的走红起到了重要作用。他组建的同人社团 C2 机关就是《舰队收藏》实际上的开发商，该社团在 2011 年正式成为实体公司，起先以同人本和同人游戏为主，不过产量很少。此外田中还是一名具有深厚文字功力的军武宅，日后大受好评的舰娘台词均出自他手。最终他找到了最适合他发挥的游戏，那就是现在的《舰队收藏》。

说到田中谦介，不可不提由来已久的"田中飞妈"。每当有人在游戏中遇到不顺的时候，就会问候制作人的女性亲属，而对于提督来说就成了"田中飞妈"。尽管大部分人说这句话时都带着调侃意味，但这终究不是什么好话。事实上田中就是《舰队收藏》的生父，没有他就没有提督们热爱的舰娘，被广大提督顶礼膜拜才是他应有的待遇。



▲ 2013 年 9 月，田中谦介接受 FAMITSU 采访的照片。这也是他流传最广的一张照片。网上此图的说明文字一般是"舰娘这游戏你玩得开心吗？"（笑）



▲《远古封印之炎》　▼《自然法则》



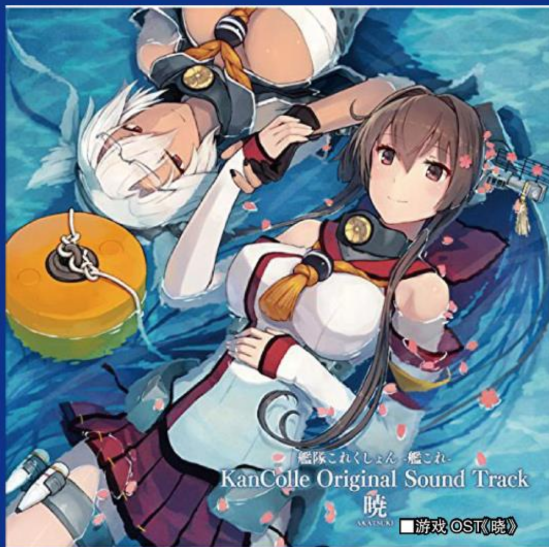
大越香里

《舰队收藏》的音乐是游戏的一大亮点，而为其作曲的大越香里功不可没。大越香里在为《舰队收藏》作曲前名气不大，但在圈子里已经是很有实力的音乐人。现在还能在网上找到其早年的作品，同样是非常出色。大越香里还参与过一些 Square 游戏的音乐创作，代表作是《最终幻想战略版 ADVANCE》。

大越香里与田中在 Square 时代结识，这为日后在《舰队收藏》中的合作打下了基础。游戏开发时田中亲自与大越会谈，从而说服大越为游戏创作音乐。由于大越对军事不是很精通，因此在创作每首曲子前，田中都要亲自解说其用途和背景，时间大概是 1 个小时。而在两人的精诚合作下，诞生了一首首经典的曲目。

同时大越香里也是一个勇于挑战的音乐人。很多提督喜爱的《シズメシズメ》(2014 年夏季活动 MI 作战 BOSS 战 BGM）中夹杂的和声就是其大胆的尝试。而在《モドレナイノ》(2015 年春季活动 E5、E6 BOSS 战 BGM）中，大越更是亲自献声。同样令人印象深刻的还有演歌形式的《加贺岬》。不过要问大越本人，印象最深的曲子是什么，答案是《飞龙の反击》。

大越同时也是一名历战的提督，其最爱的舰娘是日向和大潮，两人均已结婚。



■游戏 OST《晓》



□《加贺岬》

藤田咲

为《舰队收藏》献声的声优很多，其中最具代表性的当属藤田咲和东山奈央。两人都是从游戏初期便参与配音，并为大量人气角色献声。不过藤田咲本身是一名资深提督，这点让她当之无愧地成为《舰队收藏》的代表声优。

藤田咲出生于 1984 年 10 月 19 日，其代表作当属为初音未来提供音源。在《舰队收藏》中她为 8 名舰娘配音，其中有 7 名是开服就有的角色，是十足的元老。以下是她对自己配音的 8 位舰娘的印象：

赤城：最初感觉是可以信赖的大姐姐，不过之后从各位提督口中得知了她更多的一面。(笑)

扶桑：古时候的大和抚子，妹妹山城最喜欢的人。

山城：病娇的妹妹。娇只给姐姐看，面对提督时就只剩下病了。(苦笑)

阳炎：浑身闪耀着主人公光芒的感觉，不愧是阳炎型 1 号舰。

不知火：很酷的 2 号舰，给人忠臣的感觉，对提督的忠诚度相高。

黑潮：有母亲的感觉。另外虽然黑潮说着关西腔，但实际上自己并不会说关西话。

雪风：元气的幸运舰，看上去虽然很幼小，实际上一直背负着很多东西在战斗。

时津风：与其说是提督的女朋友，不如说是朋友，总有“真是拿时津风没办法”的感觉。

藤田咲开始玩游戏是 2013 年的 5 月，当时只有横须贺镇守府。一开始玩的时候只是想看看自己配音的角色在游戏中有什么样的表现，结果一玩就感觉“不花钱就能好好玩下去？”于是就一直玩下去了。她参加的第 1 次活动是 2013 年的夏季活动“南方海域强袭侦察！”不过由于当时练度太低，只能重在参与，而认真玩的第一次活动就是令人谈虎色变的铁底了。藤田咲印象最深的一次活动则是 2014 年夏季活动，历经千辛万苦终于和时津风合流时，真是感动。这次活动中藤田咲还为空母栖鬼和空母栖姬配音，而她自己也没有想到自己配的敌方角色竟然这么强。

《舰队收藏》官方推特一直在介绍藤田咲每次活动的进度，在本文完成之际，藤田咲已经推掉 E6 甲，正在 E7 斩杀的道路上，这里也祝她能顺利过关。





《舰队收藏》三年大事记

2013年

4月23日	正式开服
5月17日	第1次活动“敌舰队前线泊地 殴り込み”开始
6月19日	改二船首次实装（北上、大井）
7月中旬	登录人数突破20万
8月1日	2013年夏季活动“南方海域强袭侦察!”开始
8月21日	登录人数突破50万
10月10日	登录人数突破100万
11月1日	2013年秋季活动“决战！铁底海峡を拔けて！”开始
12月24日	2013年冬季活动“迎击！雾の舰队”开始； 大型舰建造系统实装；期间限定立绘首次实装（那珂）
12月28日	歌曲《恋の2-4-11》在日本卡拉OK中心开始配信

2014年

1月4日	登录人数突破150万
2月14日	结婚系统实装
3月14日	海外舰首次实装（俾斯麦、Z1、Z3）
3月22日	AnimeJapan 2014中，动画版情报正式公开
4月23日	2014年春季活动“索敌机、发舰始め！”开始； 新系统触接、弹着观测射击、泊地修理实装； 改装设计图系统引入
5月23日	登录人数突破200万
8月3日	首个官方FAN EVENT“第一回横滨观舰式予行”开幕
8月8日	2014年夏季活动“AL作战/MI作战”开始； 新系统联合舰队、护卫退避实装
8月29日	《舰队收藏》出演Animelo Summer Live 2014 -ONENESS-
10月24日	新系统改修工厂实装
11月14日	2014年秋季活动“发动！渾作战”开始； 新系统对空CUT-IN射击实装

2015年

1月上旬	TV动画《舰队收藏》放映开始
1月上旬	登录人数突破250万
2月6日	2015年冬季活动“迎击！トラック泊地强袭”开始； 难度选择系统引入
4月19日	登录人数突破300万
4月28日	2015年春季活动“发令！第十一号作战”开始； 能动分歧系统引入；意大利舰娘实装
8月9日	官方FAN EVENT“第二回舰これ观舰式”开幕
8月10日	2015年夏季活动“反击！第二次SN作战”开始； 新系统舰载机熟练度、补强增设、战斗粮食、洋上补给实装
8月28日	动画版歌曲《海色》、《吹雪》出演Animelo Summer Live 2014 -THE GATE-
9月17日	安卓版正式于东京游戏展上公布
10月9日	游戏UI大幅进化
11月18日	2015年秋季活动“突入！海上输送作战”开始

2016年

2月10日	2016年冬季活动“出击！礼号作战”开始； 空袭战系统引入
2月18日	PSV游戏《舰队收藏 改》发售
3月21日	官方EVENT“舰これ 春の舰祭り”开幕
4月26日	街机游戏《舰队收藏ARCADE》正式稼动
5月2日	2016年春季活动“开设！基地航空队”开始

2013年

正式开服

2013年4月23日，《舰队收藏》正式开服。在开服前，DMM和角川通过各种渠道对游戏进行了宣传，不过由于双方都没有想到游戏日后的火爆，宣传力度也不算很大。当时也有部分中国游戏媒体对其进行了报道，不过也没有人能够想象到这个将舰船拟人化的游戏竟然日后在国内也很火。对于游戏的译名也有很多种翻译，其中最令人印象深刻的译名当属“女人就是舰”。当然如今谁要敢这么翻的话，势必会被群殴至死。

和如今的页游一样，《舰队收藏》也举行过事前登录活动，而奖励的“对象”是轻巡洋舰大井。这就是传说中ID2大井的来历（ID1是选择的初始舰），如果你有的话就是骨灰级提督了。不过由于游戏中并不能直接查看舰娘加入的ID，所以这种资历往往只能自娱自乐。

目前《舰队收藏》有20个服务器，而在3年前开服的时候游戏只有一个服务器，那就是最早的横须贺镇守府（通称横镇）。游戏的第2个服务器：吴镇守府直到2013年7月10日才架设，这时游戏的第一次活动已经完结，因此第一次活动限定的奖励（最有名的当属震电改）就成了横镇提督的专属收藏。不过作为最早入坑的玩家，横镇提督也经历了后来人没有体验过的各种磨难，那就是层出不穷的服务器爆炸问题。在与服务器断开时，伴随着说明文字的还有一位谜之带猫少女，也就是俗称的猫娘。猫娘至今仍活跃在玩家心目中，特别是每次活动开服的时候。



首次活动

在开服后不到一个月，《舰队收藏》的首次活动——“敌舰队前线泊地 殴り込み”就开始了。本次活动从5月13日开始，6月5日结束。活动一共有4张海图，E4的最终敌人是泊地栖姬，以今天的眼光来看其实力不值一晒。然而在当时却成了大部分玩家眼中的鬼门关。原因在于当时游戏开服时间很短，很多玩家连基本的游戏系统都没摸清，更别提练级和攒资源了。而且活动海域有自动回血的设定，如果不能及时打穿，就会看到辛辛苦苦打掉的血量又回复了。由于通过的人实在太少，最后官方不得不调低了整个活动的难度。

不过以当时的眼光来看，这次活动还是相当出彩的。很多设定如海域血条、鬼和姬都被一直保留到了今天，道中出现的潜水艇敌人也让当时的玩家大吃一惊。这次活动也有很多如今看来匪夷所思的设定，例如E1、E2、E3通过之后不能再次出击，以及全海图都拥有自动回血设定等等。

作为对最早加入的这批玩家的回报，本次活动的奖励十分丰厚，打过E4即可获得俗称“太太”的高人气舰娘翔鹤，而她的妹妹、有“小姨子”外号的瑞鹤则在E4 BOSS点随机掉落。这个“捞船”的设定也被保留到了今天。此外，打过E2可以获得当时最高火力的主炮46cm三连装炮，打过E3可以获得震电改。震电改拥有对空+15的逆天能力，放到今天依然是鹤立鸡群般的存在。由于此次活动召开时只有横镇一个服务器，因此震电改也成了横镇提督的身分象征。震电是标准的上古神器，至今没有再版过。震电改即使在日本也是非常罕见的，至于中国提督中拥有此物的人更是凤毛麟角了。



▲本次活动的最终海图，看上去很有决战的感觉。当然这样的设计是不可能出现在今天的活动海域里了。



改二

游戏中所有的舰娘都拥有至少1次改造机会，改造完之后通称名字后会加一个“改”字。部分舰娘拥有两次改造的机会，也就是俗称的改二。改二可以让舰娘的实力得到突飞猛进的强化，绝大部分拥有改二的舰娘都是玩家值得优先培养的对象。而引领改二潮流的就是北上、大井。

北上、大井在改造后会变成重雷装巡洋舰，但当时实力并不突出。改二之后两人拥有极高的雷装，由于游戏中夜战的火力是以火力+雷装来计算，因此两人凭借高雷装一举成为夜战的大杀器。此外重雷装巡洋舰可以装备微型潜艇“甲标的”来实现开幕雷击，凭空多出一次出手机会。综合以上原因，北上、大井两人自改二之后就一直是提督攻城拔寨的主力，官方不得不对其进行额外限制以提高其他舰娘的出场率。从此改二成为了提督除新活动、新舰娘外最为关心的话题，每一次公布新的改二，都引发提督们的欢呼。



▲最近一位改二的舰娘；江风。由于江风是老提督小池一夫的最爱，她自实装后一直都是亲女儿待遇。

大和下水

不到两个月，第2次活动“南方海域强袭侦察！”于2013年8月1日到8月26日期间展开。本次活动同样拥有4张海图，其中E2、E3、E4有回血设定。相比第1次活动，尽管没有震电改这样的超强力装备，但本次活动的奖励同样诱人，其中最吸引人的当属人类历史上最大的战舰：大和。大和在游戏中以打伞的大姐姐形象出现，尽管资源消耗惊人，但火力装甲也远超过其他所有的舰娘。只要玩家突破E4即可获得大和作为奖励，尽管大和日后并未绝版，但对于那些至今仍卡大和的非洲提督来说，没能打本次活动可谓是一大遗憾。在本次活动开始时，尽管游戏已经拥有一定人气，但尚未迎来爆发式的增长，这可能是运营早早放出大和的原因之一。

除了大和之外，玩家突破E1可以获得当时珍贵的潜水舰娘伊168，突破E3可以获得人气极高的巡洋舰铃谷，并可以在活动中打捞伊58和熊野。系统方面，游戏首次导入了支援舰队的设定，这也是被沿用至今的成功系统。支援舰队的设定和今天相比变化不大，按照队伍编成分为炮击支援、航空支援、长距离雷击支援3种。在经过多次活动的不断完善之后，支援舰队已经是今天打活动所必须掌握的技巧。



作为敌人的深海栖舰方面，这次活动出现了南方栖鬼、南方栖战鬼、南方栖战姬这3种大型新敌人。作为最终关的E4，名称是“敌大型超弩级战舰を叩け！”，实际上最终BOSS是南方栖战姬。以今天的眼光来看其能力实在不配被称为大型超弩级。



人气爆发

进入2013年夏季之后,《舰队收藏》的人气迎来了爆发式的增长。8月14日，用户数突破40万，同时在线人数超过10万；8月21日，用户数突破50万，同时在线人数超过30万；8月26日，用户数突破60万；9月14日，用户数突破80万；10月9日，用户数突破100万。

引发这一现象的因素有很多，游戏素质出众是一方面，而沉迷于舰娘的知名人士也功不可没。早期最有名的当属漫画家平野耕太(代表作：《HELLSING》)，2013年5月至6月间他在推特上连续发表的对舰娘的赞美之言，被认为是在初期带动游戏人气的重要原因之一，俗称“平野冲击”。在他的带动之下，很多ACG产业的相关人士都加入了提督的行列，这其中不乏青山刚昌、若木民喜这样的重量级人物。经过初期的相对低迷后，大量涌入的新提督在接触游戏后很快便沉迷其中，通过同人展、PIXIV等ACG线上线下渠道，将游戏的魅力迅速扩散开来。最终在游戏开服后不到半年的时候内，登录人数就已经超过了100万。

铁底噩梦

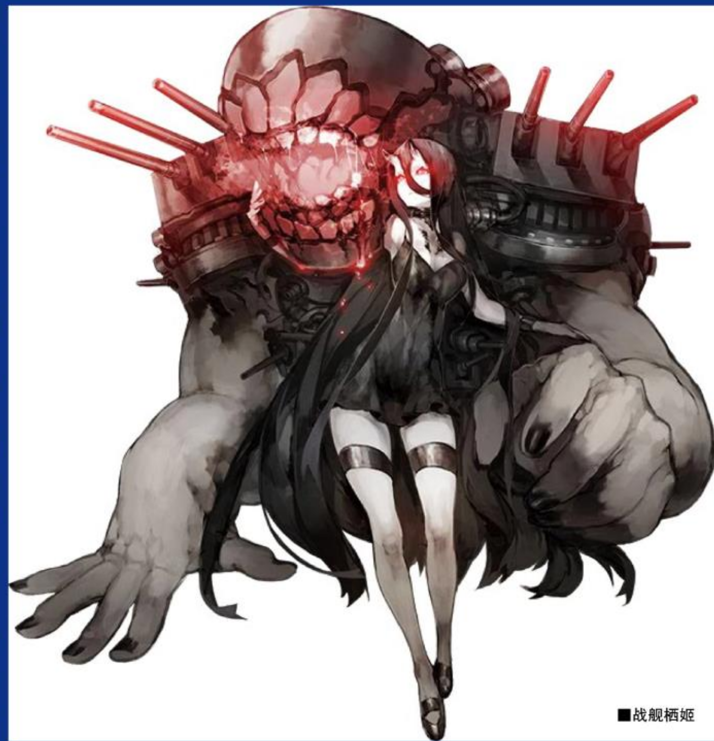


在百万用户数达成之后不久，2013年秋季活动“决战！铁底海峡を抜けて！”于2013年11月1日正式开始。活动原定于11月20日结束，之后延长到27日。这次活动以历史上沉船无数的铁底海峡为背景，为玩家带来了一场超高难度的活动。

这次活动由5张海图构成，集合了各种充满恶意的设定，包括道中密布的夜战点、完全随机的进军路线，以及最为可怕的E3、E4、E5回血设定。夜战点对于双方来说均拥有一发大破的可能性，而当时并不存在日后的夜战装备，因此难度非常高。而且就算玩家能够顺利通过道中，也不代表就能进入BOSS点，因为还有各种随机沟等着你。在此基础上还有回血设定来折磨玩家，其实在此之前的两次活动中也有回血设定，但由于当时海图的难度没有这么夸张，所以影响不算很大。而铁底的高难度加上回血，就成为了所有玩家的噩梦。从回复速度来说，E3每小时约回复1.5%，E4每小时约回复2.1%，E5则达到了夸张的每小时2.9%。以E5为例，每次出击最多削减14.5%的血量，由于存在回血，所以最快也需要打7次才可能通过。如果玩家睡上8个小时，则BOSS能回复23.2%的血量，几乎是1/4的血量。如此不近人情的设定，使得很多提督都是夜以继日地奋战，结果导致现实和游戏中的各种意外发生。

铁底的难度如此之高，对应的奖励在当时看来也是不错的。E1奖励伊19，E2奖励能代，E3奖励绝版装备53cm舰首(酸素)鱼雷，E4奖励伊8，E5奖励大和级的另一位舰娘：武藏。对于玩家来说这是吸收他们前仆后继的最大动力。不过之后官方又延长了7天活动时间，在E5追加了新舰娘矢矧作为追加掉落，俗称E6。此举也引发了饱受精神折磨的提督们的进一步不满。而在此之后不久，官方又通过大型舰建造的方式让所有玩家都有机会获得武藏和矢矧，让这种不满进一步发酵。

铁底至今仍被无数玩家认定为是《舰队收藏》史上难度最大、精神污染最严重的活动。有鉴于铁底的教训，官方从此废除了海图回血的设定，让玩家之后不再有后顾之忧。而铁底对于中国玩家来说也有着特殊意义，正是在这次活动之前，大量中国玩家加入了提督的行列。由于当时国内并没有很好的辅助访问手段，攻略情报也极度匮乏，铁底给他们留下了难以忘却的记忆。


■战舰栖姬

铁底活动的一大亮点在于最终BOSS。新登场的战舰栖舰，以其强大的实力、美艳的造型，令她一举成为深海中的明星角色。由于此前两次活动都只有4张海图，很多玩家发现原来还有E5外加这么可怕的敌人时，他们的内心都是崩溃的。本次活动因其巨大的精神污染，被中国玩家称为“疯人院”，而把守出院大门的自然是院长，因此战舰栖舰就有了“院长”的外号。而自铁底之后，高人气的院长出席了除2013年冬季活动外的全部活动，是深海方名副其实的劳模。不过在此之后，院长一般都只作为最终BOSS的护卫舰出现，任劳任怨地吸收着玩家的火力。有鉴于此，院长在日本玩家中的外号是“ダイソン”，这是一个吸尘器的品牌，以强大的吸污能力而著称。

大建出奇迹

随着新入坑的玩家越来越多，要求运营再度实装大和等珍稀舰娘的呼声也越来越高。于是在2013年12月24日，官方通过追加新系统大型舰建造，让新提督也有了翻身的机会。大型舰建造(俗称“大建”)和游戏之前就有的普通建造系统类似，同样是投入一定数量的资源后在一定范围内随机获得新舰娘。只是普通建造系统最低只需要4种各30点即可，而大建系统最低需要燃料1500、弹药1500、钢材2000、铝1000，消耗不可同日而语。

不过相对的，通过大建可以获得普通建造所无法获得的舰娘，其中最吸引的当属大和、武藏、大凤、俾斯麦，也就是俗称的“双大武B”。尽管《舰队收藏》中的资源属于可再生资源，不用课金亦可反复再生，但由于大建消耗巨大，还是给玩家带来了不少困扰。在大建面前，不同玩家的运气值各有不同。有人10发之内就集齐双大武B，有人数百发都不能毕业。由此也催生了非洲提督、欧洲提督这样的说法。直到今天，大建系统依然为玩家所津津乐道，而没能毕业的提督也是大有人在。

和普通建造一样，大建也有着特殊公式的存在。其中最广为人知的公式当属4662，是狙击大和、武藏、俾斯麦的专用公式。其中只有大和能在1个开发资材的情况下建出，俾斯麦则是需要德系舰娘当秘书舰才能建出。玩家中还流行着各种玄学时间、玄学公式，工具网站还专门有对应的统计以方便玩家查看。尽管道理人人都懂，但出不出就真是看脸了。

苍蓝联动

名副其实的福利。在活动中玩家可以
高雄、榛名 3 位《苍蓝钢铁的琶音》
方则有长良级、摩耶、雾岛等角色出
终关 E3 的守关 BOSS，则是海雾的

苍蓝钢铁的琶音》是一部近未来的科
比活动中登场的联动角色都让提督们
像主角伊欧娜拥有不亚于战舰的数
是个潜水艇，在《舰队收藏》的系统
近乎无敌的存在。而海雾角色专用的
超重力炮也让提督们大呼过瘾，可惜
之后就再也没出现过。

次活动提供了 3 名联动角色，但在活
方就将其全部收回，只有活动期间追
具“「雾」の桐箪笥”（伊欧娜的模型）
留，作为玩家打过此次活动的象征。

迎撃！霧の艦隊

不过作为联动的一部分，《舰队收藏》在本次活动中追加了与伊欧娜对应的伊 401，同时还附上了新型舰载机试制晴岚。

本次活动的另一大亮点是实装了弹性难度制。由于新玩家越来越多，官方意识到必须针对玩家的练度来设置不同难度，否则逼新人打过活动实在是强人所难。弹性难度制会根据玩家的提督等级来安排敌方的阵容，这样低等级玩家遇到的是与之实力相当的低难度配置。这个设定在初期推出时很受玩家欢迎，被一直保留到了 2014 年秋活。



▲舰娘和苍蓝里的高雄都是人气角色，不过性格差得很远。

2014年

结婚系统

随着开服 1 周年纪念日的临近，如今拥有满级舰娘的提督已不在少数。提督们迫切地希望官方能够开放等级上限，结果官方的回应是推出结婚系统，一下子引爆了整个提督圈。

2014 年的情人节，结婚系统正式于游戏中实装。游戏中凡是达到 99 级的舰娘，玩家可以通过专用道具“书类一式 & 指轮”来与之结婚。结婚后，舰娘的 HP 上限会增加，运会随机提升 3 ~ 6 点，燃料、弹药消耗量减少 15%，等级自动变为 100 级且等级上限开放至 150 级（2015 年 12 月 8 日更新将上限提升至 155 级）。随着等级上限的提升，舰娘的对潜、索敌、回避也会随之上升。

对于一个主打角色、注重同人文化的游戏来说，开放结婚系统简直是神来之笔，极大地提升了玩家们的粘着度（以及脑补程度）。而对于运营来说，这也是一个不错的课金要素。游戏中玩家只能免费获得 1 份结婚道具，而游戏是允许玩家重婚的，因此从二婚开始就需要玩家花钱了，每份结婚道具的价格是 700 日元，尽管不算很贵，但考虑到量大，算下来还是不小的开支。截止到 2015 年 9 月为止，要想和全舰娘结婚（重复不计），需要 11 万 3400 日元，当然比起一些手游页游的上百连抽来说，这笔钱真是很少了，而且你首先需要总共 1 亿 6300 万的经验才能具备花这笔钱的资格。



▲官方推出的舰娘结婚漫画。别想歪，当然是全年龄的。

海外舰实装

尽管开服还不到一年，但舰娘们的魅力已经大得惊人，不过这时运营遇到了新的问题：那就是已经没有足够吸引人的新船了。《舰队收藏》中出现的舰娘的原型均来自于二战时期，光靠日本自己显然无以为继，于是加入海外舰一事便提上了日程，并最终于 2014 年 3 月 14 日实装。

首批实装的 3 位海外舰娘均来自德国，分别是战舰俾斯麦、驱逐舰 Z1 和 Z3，人设均是以《强袭魔女》闻名的岛田フミカネ。其中 Z1 需要通过任务来获得，之后即可通过普通建造来获得 Z3。而用 Z1 和 Z3 为秘书舰进行大建，就有几率造出俾斯麦。海外舰的加入让舰娘圈子更加热闹，同时也让运营续命成功。截止 2016 年春季活动，目前游戏中登场的海外舰娘包括德国的俾斯麦、Z1、Z3、齐伯林伯爵、欧根亲王、U-511，意大利的利托里奥、罗马、西南风、扎拉、宝拉，以及美国的衣阿华。不过不得不说的是，尽管是海外舰娘，但她们在游戏中依然操着一口流利的日语，反倒是自己国家的母语不怎么熟练。特别是最新加入的衣阿华，那口地道的 engrish，简直能让接受过 6 年中学英语教育的中国提督掀桌。



■ Z1 的啤酒节立绘　■西南风的万圣节立绘

得制空者得天下

2014年春季活动“索敌机、发舰始め！”于4月23日至5月9日期间进行。作为新一年的首个活动，本次活动引入了大量对后续发展影响至深的系统，其中最重要的当属制空权的争夺。在本次活动之前，航空母舰的作用远没有达到历史上的地位。而在新系统实装后，在战斗中取得制空权优势或确保的一方，装有侦察机的战舰和巡洋舰可以在昼战中使用二连攻击和名为弹着观测射击的必杀攻击。从此以后，制空权的争夺成为推图的关键，每张图需要多少制空值才能达到优势或确保，是每个提督在攻略之前一定要知道的。这个大受好评的系统一直被沿用至今，航空母舰的地位从此大幅上升。

本次活动实装的另一个新系统就是改装设计图。游戏中玩家可以获得勋章，每4个勋章就可以换取1张改装设计图。而改装设计图是部分舰娘改造的必须品。首批用图改装的舰娘是利根改二、筑摩改二、俾斯麦 zwei。除了活动和一次性任务外，玩家只能通过每月挑战每个海域的 EX 图才能获得勋章。到目前为止每个月玩家最多可以获得5个勋章，而勋章数量的差距也成为了新老玩家之间的鸿沟。

这次活动一共有5张海图，继承了上次活动加入的弹性难度设定。活动的最终头目是歌特萝莉风格的离岛栖鬼。这次活动的名称中包含了“索敌”，而这也正是本次活动的主轴。以往活动中出现的毫无人性的随机沟问题，在本次活动中基本被索敌沟所代替。玩家必须让自己的舰队索敌值达到一定程度，才能前往正确的方向。这个设定也被一直继承到今天。不过在初次加入的时候，索敌沟的限制略嫌夸张，导致不少玩家必须携带大量增加索敌的装备才能顺利进军。而弹性难度也影响到了索敌值的设定，低等级提督不需要太费劲即可达成带路条件，同时还只会遇到削弱版的配置，这也引发了一些高等级提督的不满。

本次活动的回报不错，新舰娘方面有谷风、天津风、明石和酒匂。天津风自公布开始就拥有极高的人气，而且和看板娘岛风有良好的互动。明石则在此之前一直以道具店老板的身分出现，本次活动以工作舰的身分加入，并拥有泊地修理功能。明石刚加入时有谣言称如果与之结婚的话能让课金道具打折，结果吸引了不少提督夜以继日地肝船，当然最后大家失望了，毕竟道具店是 DMM 开的。而本次活动 E5 的突破奖励是轻巡洋舰酒匂，无论是能力还是造型都比较平庸，再度引发了玩家的不满。不过相比之下，本次活动最好的报酬当属 E1 的奖励：烈风改。在很长一段时间内，烈风改都是仅次于震电改的最强舰载战斗机，后来推出的零式舰战53型（岩本队）尽管性能更佳，但在对空方面和烈风改是一样的。顺带一提的是，2014年1月，《舰队收藏》专用的游戏网络加速和防猫工具——岛风 GO 正式推出，一下子解决了国内玩家玩游戏难的问题，因而本次活动中涌现出了大量中国提督。由于 E1 难度很低，几乎是只要入坑就能拿到烈风改，这也成为这批中国提督后来炫耀的资本。



■天津风和岛风的 CP 被称为岛津风，别理解成某战国游戏的大叔或某战国游戏的老头就行。

需要补充的是，本次活动的 BGM 深受好评，特别在离岛攻略作战阶段采用的《暁の水平线に》，被公认为《舰队收藏》的代表曲，如今被采用于2-5、5-2等图中。之后官方还为其加上了歌词，由赤城（藤田咲）和翔鹤（野水伊织）演唱。



决战中途岛

2014年8月8日至29日，2014年夏季活动正式打响。此前的诸次活动中，或多或少都能考证出一些历史战役的影子，而这次的活动则是直接把活动的原型告诉给了玩家，那就是中途岛战役。活动的正式名称是“AL 作战 /MI 作战”，和历史上一样，AL 代表北方的阿留申群岛，MI 则代表中途岛。作为太平洋战争的转折点，这次活动在公布之初也冠上了史上最大规模的字样。

本次活动的最大难关，当属锁船的设定。活动和历史一样，分为 AL 和 MI 两个方面作战，因此玩家必须将自己的舰队一分为二，前往 AL 作战的舰娘将不能参加 MI 作战，反之亦然。毫无疑问，这是对提督舰队实力的重大考验。然而更大的考验在于本次活动的最终海图 E6，之前参加过 AL 和 MI 的舰娘全部不能出战，在前5张海图尽遣主力的玩家全部都上了当。

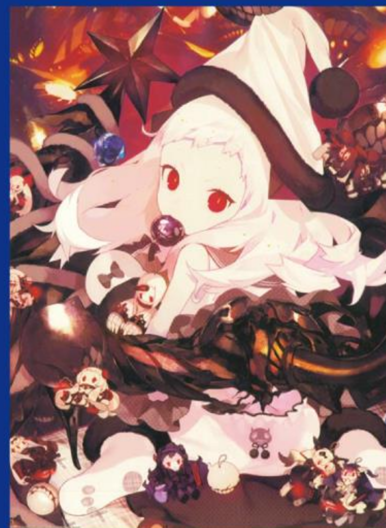
尽管限制如此严苛，但平心而论本次活动的设计堪称一流，大部分海图都有多种攻略方法。而本次活动还首次实装了联合舰队系统，玩家可以派出6+6的两支舰队联合出击，这样再算上两队支援舰队，最终可以达成24位舰娘联手出击的壮观场面。联合舰队的设定极受好评，之后便被一直保留至今，只是对设定进行了多次修改。

本次活动的总体难度极高，可以说堪比铁底，但精神污染程度要低不少。活动一开始的 AL 作战难度很高，之后的 MI 作战难度下降，而最终的 E6 又达到历史新高度。作为敌人的一方这次也是涌现了大量的新面孔，其中 AL 作战的 BOSS 北方栖姬甫一登场，便以其可爱的造型成为深海栖舰的人气王，其魅力席卷 ACG 文化圈。而在 E6 道中充当门神的空母栖姬，凭借其单机大破大和级的恐怖实力，从此成为无数提督的噩梦，并获得了与“院长”相对的“主任”外号。在 E6 的最后，玩家在经过一系列考验之后，会迎来双院长领衔的豪华阵容，而我方只能出动单舰队，而且还是没有参加过 AL 和 MI 的成员。很多玩家因为板凳深度不够而含恨放弃。考虑到当时没有难度选择外加二段锁船，E6 的难度在游戏历史上也是名列前茅的。

奖励方面，玩家打过 E1 可以获得驱逐舰春雨，E2 赠送轻巡洋舰大淀，E4 赠送驱逐舰时津风，E5 赠送正规空母云龙，而最难的关卡 E6 则是赠送驱逐舰矶风。由于 E6 难度极高，矶风在很长一段时间内都是提督的实力象征。而矶风的声优是为 SABER 配音的川澄绫子，因此又有了一个“驱逐王”的外号，直到后来矶风全面开放掉落才渐渐变得亲民。

本次活动另一个让人印象深刻的地方是 BGM，和活动的主题十分之搭。其中评价最高的是 MI 作战部分，而作为这部分 BOSS 战音乐的《シズメシズメ》更是深受玩家好评，是公认的经典曲目。

锁船、联合舰队、话题性十足的活动原型、出色的海图设计、优秀的 BGM、抢眼的敌方角色、充满挑战的最终关卡，这些因素交织这一起，让本次活动成为了《舰队收藏》史上最经典的活动之一。活动惟一的问题就是运营没有事先提醒玩家 E6 锁船，导致不少玩家最终没能抱得矶风归。但这个遗憾反而激发了玩家的好胜之心。认识到自己不足的玩家开始疯狂提升自己的实力，游戏热情不减反增。这是之后几次高难度活动所不能比的。



◀每次更新限定立绘的时候，官方都不忘给小北方来一套。



秋月与欧根

经过夏活的摧残之后，2014 年的秋季活动就成了福利大放送。尽管还是有锁船的设定，但仅 4 张海图的构成，以及难度大降的最终决战都让玩家能够轻松通过。中途岛加入的联合舰队系统得以保留，并加入了机动和水打的区别，前者重视空母的空中力量，后者重视战舰的水上打击力，这个设定也被保留至今。

本次活动只有 4 张海图，E4 的最终 BOSS 是空母水鬼，颜值不低，实力也强，只是护卫舰较弱，但不知为何从此再也没有出现过。相比之下 E2 的 BOSS 驱逐栖姬存在感要高很多。在此次活动之前，关于深海栖舰的来历可谓众说纷纭，其中一种说法就是深海栖舰是舰娘的负面形象。但深海栖舰与舰娘并无太多相似之处，玩家只能从其出场地点以及声优来推断其大致原型。而驱逐栖姬的造型很明显就是春雨的翻版，可谓坐实了这种说法。当然深海栖舰究竟和舰娘是什么关系，官方至今也没给出准确答案。

比起这乏善可陈的难度，这次活动的奖励是意外的不错。突破 E2 给了驱逐舰秋月，E3 给了来自德国的重巡洋舰欧根亲王，E4 则给的是野史中的补枪王野分。值得一提的是欧根亲王，不仅样子乖巧、性能出众，而且还赠送很不错的装备，以至于运营将其封印了一年才放出打捞，至今仍是数量限定的珍稀舰娘。而欧根亲王的声优是小泽亚李，时值动画《月刊少女野崎君》热播，小泽亚李正好为女主人公配音，为欧根亲王带来了极高的人气。

作为 E2 奖励的秋月是防空特化型驱逐舰，配合她的加入，游戏增加了对空 CUT-IN 射击系统。当在特定舰娘身上搭载特定装备时，就有几率发动这一系统，将来犯的敌机大幅击落。如今该系统已经是高难度图的必备之物。而秋月本身据说是制作人田中谦介的最爱，之后还成为了 PSV 版游戏的封面舰娘之一。由于秋月附赠最好的驱逐舰主炮，因此同样也被运营封印了相当长的时间。

本次活动后，《舰队收藏》因动画的热播又吸引了数以十万计的新玩家入坑，这批新玩家将为欧根和秋月苦恼大半年时间。





■欧根亲王开火时的台词“飞呀！飞呀！”深受好评。实际上则是德语“Feuer！Feuer！”（开火！开火！）

2015年

动画开播

1 月上旬，备受期待的《舰队收藏》TV 动画在日本全面开播。以舰娘的人气而言，这部动画几乎没有失败的可能，外界也普遍看好其能成为 1 月的霸权新番，然而动画的最终评价并不高。动画最大的失败就是剧情，沉船在提督中可以说是非常忌讳的事情，而动画第 3 集在铺满 FLAG 之后悍然让如月沉没，紧接着又在第 4 集让金刚 4 姐妹上演不合时宜的搞笑场面，让不少提督从伤心转为愤怒。

不过单从成绩来看，动画的成绩还是比较亮眼的。不仅 BD 销量不俗，也为游戏带来了大量新用户，从而迎来了又一次的爆发式增长，在动画完结之后不久，登录人数便突破了 300 万。短短 12 集的动画其实只表现出了游戏的极少部分内容，大量人气舰娘都能没有登场。今年秋天，剧场版动画将在日本上映，而 TV 动画第 2 季也在制作之中。



◀剧场版动画将于 2016 年秋天上映。

甲鱼和咸鱼

2015 年 2 月 6 日，一年一度的冬活开幕。这次冬活“迎击！**トラック**泊地强袭”被官方定为 2015 年的活动，因此 2014 年就没有冬季活动了。本次活动持续到 2 月 23 日。

这次活动开始之际，大量新玩家应热播的动画慕名而来，《舰队收藏》迎来又一次人气爆炸。如何能够设计一个让新老玩家都满意的活动，运营也是挖空心思。从 2013 年冬季活动开始沿用的弹性难度制在经过数次活动后，已经让不少老玩家深感不满。明明拥有更强的实力，打起活动来难度反而比新手更高，这无疑是老玩家所无法接受的。于是本次活动出现了全新的难度选择系统。

新系统为每张海图从高往低设置了甲、乙、丙 3 种难度，只要提督等级不是太低，就可以自由选择这 3 种难度。高难度下，玩家要面临更强的敌人，但过关后的奖励也会更好，能够打捞的舰娘也更多。不过无论选择什么难度，过关时奖励的舰娘不会变化，有变化的仅限道具和装备。而将最后一张海图以甲难度完成后，即可获得特殊道具：甲种勋章，它会出现在玩家的战绩排名中，同服的玩家都可以看到。

难度选择制相比弹性难度制是个很大的进步，不同难度奖励的舰娘相同，确保绝大部分玩家可以拿到活动最诱人的奖励，而不是像铁底、中途岛那样最终只能放弃武藏和驱逐王。对于老玩家而言，甲种勋章无疑是最大的追求。不过首次引入此系统的本次活动，一上来就给老玩家一个下马威。本次活动的最大难点当属最终海图 E5 的斩杀配置，在甲难度下提督们要面对的是新敌人战舰水鬼外加两个院长的豪华阵容。战舰水鬼是当时游戏中最强大的敌人，拥有远胜院长的 HP、火力和装甲，人送外号“理事长”。对于这样的强敌，只能指望游戏中单次攻击威力最大的夜战鱼雷必杀攻击奏效，因此本次活动中拥有高运舰娘的提督十分有优势。由于获得甲章非常不易，拥有甲章的提督被称为“甲鱼”，而慑于





理事长实力而选择丙的提督则被称为“咸鱼”，如果连丙难度都没打过去的提督就只能称为“死鱼”了。目前难度选择系统仍被沿用，因此甲鱼、咸鱼、死鱼的叫法也一直流传了下来。

本次活动直接将TV动画的《海色》、《吹雪》两首歌曲进行剪辑后作为活动BGM出现，效果非常不错。特别是在E5的最终决战中，伴随着《海色》感人的旋律，提督旗下的12位舰娘向强大的敌人发起冲锋的情景，成为了《舰队收藏》历史上的名场面。

奖励方面本次活动的新舰娘包括来自德国的U-511、练习巡洋舰香取和航空母舰天城。U-511原本是无口造型，在改造之后变为黑皮肤的元气少女吕500，一时间成为话题。而U-511附带的装备WG42(Wurfgerat 42)（俗称火箭弹），也是非常实用的装备。


▲滨风（左）和矶风（右）。尽管矶风已经量产，但凭借驱逐王的经历，依然对玩家有着特殊意义。

联合舰队，向西

2015年春季活动名为“发令！第十一号作战”，从4月28日开始，5月18日结束。本次活动保留了上次活动加入的难度选择系统，并作出了不允许跳级的限制。如果前一张海图打的是丙难度，那么下一张海图最多只能选择乙难度，不能选择甲难度。本次活动虽然多达6张海图，但整体难度相比上次有明显下降。最终海图E6的BOSS虽然还是恐怖的理事长战舰水鬼，但由于护卫舰弱了不少，所以难度也容易了很多。活动中还出现了港湾水鬼和泊地水鬼这两位人气不低的新敌人。

本次活动是游戏两周年的纪念活动，作为福利的一部分，本次活动实装了两位来自意大利的新舰娘：利托里奥和罗马。历史上这两位舰娘的原型在意大利投降后加入了盟军，这是游戏中首次加入原型为盟军的海外舰娘。不过罗马并不是过关奖励，需要玩家自行打捞，这个设定也引发玩家的不满。

奖励方面，E2突破奖励正规空母葛城（葛城至今仍没有其他入手方法），E4奖励利托里奥，E6奖励秋津洲。秋津洲是作为二周年纪念实装的舰娘，是少见的水上机母舰。然而秋津洲既不装备甲标的，也不能装备大发动艇，无论是战斗还是远征都派不上用场，堪称游戏中最大的花瓶。不过后来通过更新，如今的秋津洲已经可以装备大发动艇等装备。而官方更是钦定秋津洲在多次活动中带路，让她的地位不断提高。

本次活动另一个值得纪念的是矶风终于可以打捞。其实在上次活动的最终关底矶风就可以打捞了，但由于难度实在太高，让很多提督都直接丧失了勇气。本次活动终于可以用不那么高难度的方式来获得矶风，再算上罗马、云龙等大量好船，这次活动的真正难点其实都在捞船上。



老司机之夏



8月10日，2015年夏季活动“反击！第二次SN作战”正式打响，本次活动一直持续到9月7日，时间接近一个月。本次活动是当时史上规模最大的活动，总共有7张海图，而且难度之高也是数一数二的。本次活动让玩家再次回到了铁底海峡，还有假想中的FS作战（斐济 萨摩亚）。

本次活动的7张海图分为4段锁船，其中E1、E2为初动作战，E3、E6为机动部队，E4为挺身，E5为西部方面，E1、E2、E3、E4、E6的部队可以出击最后的E7，而E5部队不能参加E7。这是继2014年夏季活动后最大规模的锁船，对提督们的板凳实力提出了很高的要求。

本次活动实装了多个新系统，其中影响最大的当属俗称“老司机”的舰载机熟练度。自从2014年春季活动引入制空权争夺的概念后，空母的作用日益提高。但大部分情况下空母的作用是搭载战斗机争夺制空，而并不是用舰载机去攻击敌人，这和史实有较大出处。舰载机熟练度系统加入之后，不仅战斗机更容易争夺制空，而且攻击机的伤害也大幅上升。它在令空母真正成为了海战的主角，也让常规图的难度大幅下降。此外实装的新系统包括补强增设、战斗粮食、洋上补给实装，都是以课金方式来加强舰队实力的，只是在这次活动中基本没派上用场。

这次活动的难点集中在E4和E7。E4是铁底的复刻，尽管去掉了随机沟，但从道中到BOSS的难度依然很大，而随机沟的设定则是给了更可怕的E7。本次活动的最终BOSS防空栖姬，尽管舰种是驱逐舰，但各方面能力都是超一流的，特别是护甲达到了创纪录的330点。以


▲根据防空栖舰的主炮来推测，其原型可能是天朝的现代导弹驱逐舰（误），所以难打是正常的。

当时游戏的系统而言，要想将她击败几乎是不可能的事情，因此这样的设计在初期遭到了大量玩家的质疑。之后官方才紧急公布了俗称削甲的机关，方法是将 E7 的 X、Y 两点各取得 3 次 S 胜，即可削弱防空栖姬的护甲，不过该效果在日本时间凌晨 0 点会重置。掌握了削甲的秘密后，才有可能战胜防空栖姬。

本次活动不仅难度大，而且精神污染程度也高。多达 7 张海图的规模是史上最大的，而总共有 3 位新舰娘必须打捞也令人不满。此外 E7 不仅 BOSS 够强，而且有随机沟的设定。不过削甲机关一开始未公布是最受玩家诟病的，有不少争取首杀的提督打到弹尽粮绝也没有成功。事后据官方统计，在削甲机关公布之前，全世界只有 7 名玩家成功突破 E7，其难度之大可想而知。

本次活动的奖励也令人失望，E2 突破奖励驱逐舰江风，E4 奖励给油舰速吸，E5 奖励驱逐舰西南风，E7 奖励驱逐舰照月。另外 3 位新舰娘：水上机母舰瑞穗、驱逐舰海风、驱逐舰风云均需要自行打捞。由于整体难度偏高，使得捞船也变得非常痛苦。总体来说是一次让大多数人都不满意的活动。自本次活动起，开始有玩家质疑如今游戏的活动设计。




■鹿岛的情人节立绘

输送大作战

在饱受折磨的夏季活动结束后，11 月 18 日秋季活动拉开了序幕。这次活动名为“突入！海上输送作战”，12 月 8 日结束。

和夏季活动相比，这次活动的难度可谓大幅下降。海图数量降至 5 张，E5 最后的 BOSS 是驱逐水鬼，不仅能力一般，而且还能削甲。事实上即使不削甲，也可以正常将其击破。不过活动中实装的新敌人 PT 小鬼群在一开始给玩家造成了不小的困扰，玩家发现无论用什么手段都很难对其造成伤害，后来运营证实这是 BUG。

本次活动实装的新系统是输送作战。只要玩家在关底的战斗中获胜，就可以运输一定的物资，累计达到要求的总量时就算过关。每次运输的物资多少与舰队携带的特定装备（运输桶、大发动艇等）有关。由于具有无需打死 BOSS 的优点，实际上是变相的福利。

相比夏季活动，这次活动追加的新舰娘受到一致好评。E5 的奖励是驱逐舰萩风，E3 奖励是练习巡洋舰鹿岛，此外还可以打捞驱逐舰岚和正规空母齐柏林伯爵。初次登场的鹿岛尤其受到提督的热烈追捧，成为新一代的人气王。

而对于大量在动画播出后才入坑的玩家来说，本次活动的最大意义当属欧根亲王和秋月终于可以打捞。此时距离这两位登场正好过去了一年，大量新玩家乐此不疲地投身于打捞活动之中。



2016年

礼号作战

2016 年冬季活动名为“出击！礼号作战”，开始于 2 月 10 日，完结于 2 月 26 日。这是游戏史上规模最小的活动，一共只有 3 张海图，和苍蓝联动活动一样。

本次活动可以说是相当的乏善可陈，系统方面只追加了空袭战系统，对战局影响不大。敌方有集积地栖姬和重巡栖舰登场，都不是很强的对手。外号 DJ 的集积地栖姬意外地受到好评，之后活跃于各种海图之中。奖励方面，这次只有 3 位新舰娘登场，分别是驱逐舰初月、驱逐舰冲波和意大利的重巡洋舰扎拉。

这次活动现在看来更多的是引出后续发展。例如扎拉语音中提到的宝拉，作为奖励的美制主炮 16inch 三连装炮 Mk.7 等等。最终这些伏笔在春季活动中都得以兑现。



PSV版发售

情人节过后 4 天，跳票多时的 PSV 游戏《舰队收藏 改》终于发售。游戏最终以超过 20 万的销量，再次证明了舰娘们的高人气。

PSV 版在网页版原作基础上修改而来，在保留了大部分系统的同时，加入了策略游戏的要素。游戏中每个海域都是一个单独的区域，玩家可以通过输送和远征来获得资源，但同时也要派出舰队进行防守。深海栖舰方面会主动进攻玩家的领海，从而减少镇守府的收入，而攻下镇守府海域更是会导致游戏直接结束。

PSV 版在公布之初，最大的卖点就是 LIVE 2D。网页版原作中死板的立绘，在 PSV 版中变得活灵活现，而且根据好感度还有好几套表情。但除此之外游戏的卖相并不好，纯白的 UI、纸片式的战斗以及漫长的等待时间，都让玩家对其素质心存疑虑。PSV 版的最大卖点当属抢先实装的美国舰娘衣阿华，这比网页版原作早了近 3 个月。

尽管 PSV 版问题不少，但考虑到能够随时随地拿出来玩，而且没有停服之忧，死忠们还是有必要收藏一张的。

街机版稼动

4月26日，由SEGA开发的街机游戏《舰队收藏ARCADE》正式稼动。街机版的玩法接近于SEGA昔日的街机名作《三国志大战》，在卡片游戏的基础上融入了动作和策略要素。而游戏以全3D的形式表现，比起PSV的LIVE 2D来堪称飞跃式的进步。街机版稼动之后，立刻引发了轰动，据报道称很多提督甚至长驻于街机厅里，吃饭睡觉都在原地解决，其热情之大令人惊叹。

街机版中获得的舰娘可以用实体卡片的方式保存下来，部分珍稀舰娘的中大破立绘卡片能够卖到十万日元以上。不过街机版其实是个非常烧钱的游戏，游戏采用行动力的设定，需要花钱来购买行动力才能玩下去。而进行出击、掉落等操作时，还要额外消耗行动力才能完成。时间一长，投入的金钱相当可怕。不过国内玩家则是连花钱的机会都没有，只能指望以后推出家用机版。只是从《三国志大战》的例子来看，就算真的有家用机版，恐怕也得好几年后了。


■街机版的筐体

跨越波涛

在五一长假的最后一天，官方之前一直大力渲染的三周年总力战活动——2016年春季活动“开设！基地航空队”正式开始，截止本文截稿为止，活动仍在进行之中。

本次活动是继2015年夏季活动后的又一次高难度活动。这次活动同样分为7张海图，最终海图E7的关底是前所未有的豪华阵容。本次活动可谓集历次活动之大成，削甲、运输、新系统、新舰娘、新敌人应有尽有，还实装了此前在PSV版中登场过的美国舰娘衣阿华。活动尽管还未结束，但已经基本确定不会得到太高的评价，原因在于运营一再犯错。

本次活动可谓多灾多难，活动原本定于5月2日开始，但维护一延再延，最后延到5月3日凌晨才正式开服。而开服之后又爆出很多问题，包括陆基航空队的BUG、部分舰娘限定数量打捞等等。而超高的难度外加BUG，又让无数勇吃螃蟹的提督疯狂吃瘪，30万资源挥霍一空的人不在少数。

本次活动的名字是“开设！基地航空队”，陆基航空队即为重点所在。游戏的E4、E5、E7可以使用陆基航空队，性质类似于支援，但更加强劲，而且可以自由选择攻击地点。本次活动的E7最终关底配置（甲）是中枢栖姬－坏、空母栖姬、双战舰栖姬、双驱逐古姬，正常情况下根本不可能打过，只能通过陆基航空队来对其造成重创。尽管陆基航空队威力八面，但也存在疲劳度、熟练度的设定，还有调整编制需要时间等很多不够体贴的设定，令人反感。

事实上，每当活动实装新系统时，往往都会出现各种各样的问题。原因在于仓促上马的新系统往往没有经过太多的测试，而《舰队收藏》的运营团队实际上规模很小。而游戏目前所有的变化都是在2013年的基础上进行的，随着新系统一个又一个地添加，涉及的参数也越来越复杂，一不小心就会出现各种各样的问题。而难度选择系统诞生之后，已经历经6次活动，一些显而易见的问题始终未能得到解决，这些都需要运营认真思考。





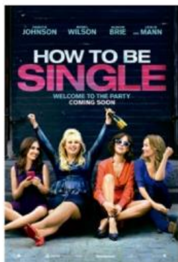
很难想象，如今红透半边天的《舰队收藏》，距离其诞生才经过了3年时间。不过花无百日红，游戏未来的发展值得关注。笔者作为一名提督，除了希望能看到企业号、提尔皮茨等一大票新舰娘外，更希望看到的是游戏本身的进化，以及更多的衍生作品。受限于3周年纪念的主题，很多内容都没能分享，今后有机会的话再和大家一起讨论。也欢迎能有提督同好向我们投稿。

文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 Juxi

热片进行时

2016年2月-2016年5月 优秀电影点评

1.{ 单身指南 How to Be Single



上映时间:2016年2月9日(未引进)

IMDB评分:6.2

“TA喜欢我”能够成为具有“普世性”的三大错觉之一，正是说明单身焦虑是人类所共有的一种精神状态，只是在不同的人生阶段和文化背景之下，其压力程度有所区别而已，“情侣去死”和“单身有罪”便是它的两种极端表现方式。作为中国青年女观众非常热衷的“小妞电影”，《单身指南》虽然不会出现诸如相亲、逼婚等等桥段，但在故事的演绎上依然会让很多都市女性感同身受。四位女主角——爱丽丝、罗宾、梅阁和露西都是四个在纽约打拼的女孩，她们的人生轨迹互不交织，但各自的爱情观却能够高度浓缩与概括当下都市女性的婚恋价值观：有的对爱情充满了“傻白甜”式的憧憬，有的只追求肉体的享乐，有的充满恐惧感，还有的根本就想绕过爱情的过程去拥抱结果——靠医学生殖方式获得一个孩子。四个人互为彼此的分身和对照，也共同对抗着人生的迷茫。

特别需要指出的是，本片光看名字，会让人误认为是一部拍给“单身狗”看的电影，而实际上却是一部虐死单身狗的电影，心理承受能力稍差，只想看“去死一死”场面的狗狗，当心被虐得爬不起来！



2.{ 女巫 The Witch



上映时间:2016年2月19日(未引进)

IMDB评分:6.5

近年来恐怖片普遍“不恐怖”，甚至很多道具和桥段被玩坏，催生了一种名为“恐笑片”的新片种，正是说明这种旨在通过血腥、重口味和怪诞造型，让观众惊声尖叫以产生刺激感的电影模式，看似已经穷途末路。

是的，恐怖片之所以进入了下坡路，是人类心中恐怖的原型也基本上都被涉猎过了。但我们有没有想过，过去单纯流于形式和感官的制作手法，如果换一种冷峻隐喻、沉着严肃的基调来处理，哪怕是不出现任何的“硬吓人”的事物，光是通过大银幕来将我们潜意识中压抑的内容实体化，其效果恐怕也要比恐怖影视加工流水线上拼接出来的产品高大上许多，只是这么做起来不仅难度很高，而且也有较大的市场风险。

《女巫》这部荣获在圣丹斯电影节最佳导演奖，拥有无数光环的实验性作品（最重要的还是罗伯特·艾格斯的长片处女作），正是一部反传统的“文艺恐怖片”。它的故事背景是16世纪的新英格兰，清教徒一家人被教会驱逐，只能前往一片荒地定居。饥饿、压抑、悲伤等负面情绪混杂在一起的一家老小，在这里遭遇了“女巫”。虽然他们所处的是海洋殖民时代，然而精神层面上还是在宗教控制之下挣扎的P民，对未知世界的深深恐惧依然处于黑暗还未褪尽的中世纪。在邪魅狂疯的恐惧氛围之下，我们可以用超自然来解释眼前所发生的一切诡异，它是蛮荒之地的人性考验，黑化版本的约伯试炼。也可以将这场癫狂悲剧，解读为人性之恶在蛮土之上所释放的罪恶之花。



3. 飞鹰艾迪 Eddie the Eagle



上映时间：2016年2月26日（美国）
2016年3月18日（中国大陆）

IMDB评分：7.6

《飞鹰艾迪》拥有一切励志电影的模式：剧本根据真人真事改编，从头燃到尾的配乐，不停给主角炖老火鸡汤的师傅（还是金刚狼叔叔饰演的），还有全程都是一脸鸡血表情的主角。然而，《飞鹰艾迪》又和我们接触过的几乎所有采用“先抑后扬”基调的鸡汤电影不大一样，区别在于本片的主角——他是英国“著名”高台跳雪运动员艾迪·爱德华兹，绰号“飞鹰”。而他的地位，就和“蒙古帆船选手”、“埃塞俄比亚乒乓球选手”和“某国男足运动员”那样，看起来就像是一个笑话。因为早在上世纪20年代，英国就不再搞这项运动了！

更“可笑”的是艾迪的“职业生涯”：他从小高度近视，依靠辅助器械行走过一段时间（就算是阿甘也不敢从事这种这种在常人眼中几乎可以和自杀划等号运动），而且家里人也没有什么运动细胞，更不可能提供什么支持。就是在这样的逆境之下，这只在20岁时才在一个落魄教练的调教下投入职业训练的“飞鹰”，就要在奥运舞台上向着一群北欧肌肉男发出挑战。

鉴于国内观众对于该项运动和“飞鹰”的故事并不了解，因此本片的故事，尤其是结尾部分有着很大的看点。已经被举国体制异化为金牌数量多少的“熬晕精神”的实质，亦能在这部属于“卢瑟”的电影中得到体现。



4. 神战：权力之眼 Gods of Egypt



上映时间：2016年2月26日（美国）
2016年3月11日（中国大陆）

IMDB评分：5.6

《神战》一出，其评价趋向两级。一种更符合“文艺青年”的评价，就是它根本就是换了个背景的“人神之战”，用关于爱与复仇的调调和1.4亿美元的特效费用烧制出一个极尽苍白，乏善可陈的王位争端战，留给观众的印象只剩下了耀眼奢华的场景和满屏轰炸的CGI特效。

也有人认为本片对埃及神话的尊重和许多大胆的原创设定值得称赞，天空之神、太阳神、爱神、智慧之神轮番登场、幻化变身，穿过九重门、走过来世，越过尼罗河和金字塔，点燃沙漠之火、汲取生命之水……属于尼罗河水孕育出的文明的神话传说，就应该是影片中的这个样子！

亚历克斯·普罗亚斯之前的电影《乌鸦》、《移魂都市》和《机械公敌》都有漫画元素，本片亦不例外。这位出生在埃及出生的导演讲起“家乡”神话起来，自然不会只限于一层皮毛。考虑到观众的接受程度，导演使用类似《诸神之战》的神话史诗片框架，把神、人以及两者之间的关系描述地简洁到位，而且很多设置都很有想法，让弑神专业户奎托斯在看后也产生了浓厚的兴趣。



5. 999 Triple 9



上映时间：2016年2月26日（未引进）

IMDB评分：6.4

“XX罗汉”之类的群战电影，大体都是遵从着“八仙过海，轮流装逼”的模式。作为一部并不是以走量见长，也专拍冷门题材的导演，John Hillcoat五年磨一剑的这部作品，自然不可能落入上述俗套。本片所讲述的，是一宗劫案在实施过程中出现了“意外”，为了避免事态失控，各路人马费尽浑身解数，但越折腾，情况就越糟糕。

更大的戏剧张力在于，匪帮团伙的成员并不仅仅只有强盗，还有与他们勾结的一群坏警察。他们试图利用警务体质的规则和漏洞来为挽回损失争取时间，然而身份的对立，又使得任何尝试，都会让故事朝着更加不可预知的方向发展……

本片可以视为领衔主演之一的卡西·阿弗莱克的哥哥——本·阿弗莱克导演处女作《城中大盗》的黑暗版，导演沿袭了自己的冷峻暴力风格，用惨淡血色、烟雾缭绕的与无边黑暗渲染出了极佳的压抑气氛，几场枪战戏的处理甚至让人看到了银河影像的影子。本片的演员阵容也空前强大，就连肥温也甘愿扮演一个龙套角所，更不要说还有《行尸走肉》人气角色“弩哥”的乱入了。



6. 伦敦陷落 London Has Fallen



上映时间：2016年3月1日（美国）
2016年4月8日（中国大陆）

IMDB评分：6

虽然仅在中国大陆地区，《伦敦陷落》就斩获了三亿票房，不过本片的总体评价不高，也算不上是制作精良的超级大片。既然定位于无脑B片，那么大玩邪典风格，也就是实现“不叫好却可卖座”的唯一选项了。话说本片恐怕是继“刺杀三胖”之后，黑一个现实中存在的国家黑得最猛地娱乐电影了：全世界各个主要国家，包括“五大流氓”中的三个（有两个没来的原因你懂的！）在伦敦齐聚一堂，然而随着轰的一声巨响，他们就被全歼了（而且各国

领导人的花样作死方式完全就是其原型公众形象的真实写照）！剩下来的故事，就是米国大统领和他的霸道保镖从沦为一片废墟的雾都中杀出一条血路！逻辑上的硬伤，剧情上的bug，简单粗暴的英雄塑造方式，这些都不重要，相反如果没有了这些狗血元素，这片还真的没法看了。

虽然由于预算关系（区区七千万美刀），本片的特效场面完全就是五毛钱水准，不过它扎扎实实的老派都市枪战场面还是让老影迷们有眼前一亮之感，不仅动作设计酣畅淋漓，而且还加入了大量的主观镜头和长镜头处理方式，让游戏玩家观赏起来也觉得非常带感。作为一部续集电影，我们甚至可以遐想在相继完爆了华盛顿和伦敦之后，和内森·德雷克那样自带“走哪塌哪”属性的总统保镖主角，是否可以将全球各大城市都爆一遍呢？



7.{ 科洛弗道十号 10 Cloverfield Lane



上映时间：2016年3月1日（未引进）

IMDB评分：7.4

《科洛弗道十号》是早先J.J.大神的伪DV风格小成本科幻片《苜蓿地》（也就是被误译作“科洛弗档案”的那部）的姐妹篇，但风格完全不同，而且影片的实质内容也和此前多部完全看不出个所以然来的预告片完全不搭：它拒绝了再玩“帕金森式摄影”和纪实风格，用舒缓的节奏，层层递进的将一个发生在封闭空间内的故事，靠角色的互动来制造矛盾冲突，营造悬疑气氛。身为被“囚禁者”的女主角和男主人公之间关于信任和怀疑交替循环的设定着实有趣，依靠《死神来了3》中的恐怖片新女王，和科恩兄弟御用怪咖的全程对手戏狂飙，全片自始至终都让人有透不过气的感觉。故事的强烈翻转堪比《杀出个黎明》（而且从头到尾还不止玩了一次），即便没有过于激烈的场面，照样让观众多次体验了坐过山车的刺激感。

这部密闭空间心理惊悚与末世科幻两种类型片的混搭型实验小品，堪称是走下神坛之后被贴上“神棍导演”标签的J.J.大神的归位之作。



8.{ 午夜逃亡 Midnight Special



上映时间：2016年3月8日（未引进）

IMDB评分：7

低成本科幻片《午夜逃亡》通篇都用公路片的模式，来承载一个具有普世意义的科幻故事。在这一段路程中，我们将会看见一个愿意为儿子无所不为的父亲，在极端宗教分子和国家机器的围追堵截之下，用他的所有能力送自己具有超能力的儿子，走上一条与全世界忧戚相关的命运之路。

本片是“姐夫”导演生涯的第一部科幻电影，他用电子乐和暗调布光拍出了的浓浓80年代范，会让卡朋特和斯皮尔伯格觉得自己后继有人。胶片式发黄影像，老旧的汽车旅馆，荒凉的沼泽地和美国南部“大农村”的标志性景观的呈现，也是尼科尔斯个人特色的体现。

一对父子，一辆破车撑起的超小格局，很容易让人想起J.J.大神的Super 8，但尼克尔斯的这部感情更饱满，而且并不刻意煽情，酝酿和爆发的过程控制堪称完美。抛开科幻元素，这也是一部表现亲情的佳作。而且它的科幻设定所表现出的脑洞指数也空前强大，只是受限于视角和预算，无法过多表现罢了。



9.{ 蝙蝠侠大战超人：正义黎明 Batman v Superman: Dawn of Justice



上映时间：2016年3月26日（美国，中国大陆）

IMDB评分：7.1

不同于漫威《复仇者联盟》幽默风趣中出色的节奏把控，DC英雄在《蝙蝠侠大战超人：正义黎明》中的集结，与前者相比完全就是一出苦情剧：前段的大量铺垫戏看得人直犯瞌睡，为将“超蝙”两人捏到一起制造这么多矛盾，也真是挺辛苦；大量的内心戏和梦境组成的主观视角让影片具有更多的感性气质；夜戏极多，影院暗无天日，寂寞团队狂轰滥炸——至少在黑暗元素的运用上的确要超过诺兰。

迫于漫威的压力，已经在电影上落后了很多身位的DC，试图用一部电影的篇幅来完成四五部电影所达成的效果——构建一个属于自己的世界观。然而，什么都想做的结果就是什么都做不好。本片的可看性远远在及格水平之上，但作为一个庞大系列的开篇，显然还不够格。看到憋了N久之后的观众对神奇女侠出场报以雷鸣般的掌声，忙乎了半天最后才发现自己拿错剧本的扎导究竟又会作何感想呢？



10. 爆机特工 Hardcore Henry



上映时间：2016年4月8日（未引进）

IMDB评分：7

AAA级游戏一直都在尝试用数字互动方式来进行电影化的叙事，尽管近年来不少AAA级游戏开始忽视，甚至是完全无视单机内容，但能够让玩家发出“简直就是操作大片啊！”这样的感慨，的确也是对开发商制作水平的最好褒奖了。而近年来一些主打Cult元素的小成本电影，也纷纷学习电子游戏的一些表现技法，比方说主视角镜头，就已经在此类影片的标准配置之一了。不过，即便是再重度的电玩迷导演，恐怕也只敢用游戏元素进行一些点缀。而《爆机特工》一片的导演——俄国人Ilya Naishuller就是靠KS众筹来的不到三万美元，制作了人类历史上第一部全程主观镜头的FPS电影！

概括起来说，本片就是《怒火攻心》的故事、《镜子边缘》的跑酷流程、《COD》中的各种影视化FPS老梗的结合体。全程高能，一路“爆头+QTE处决”到底，动作镜头一刀不剪连贯完成，开枪和爆浆的时间同步得天衣无缝，这样的场面调度能力，着实让大片导演们汗颜。

虽然本片对于普通观众而言，噱头的确是大过了内容，而且即便是作为一部拍给玩家看的粉丝向电影，恐怕FPS硬核玩家看不到一半也要彻底给晃晕菜。不过，《爆机特工》对于玩家群而言的前瞻意义要大大超过它的现实意义。往小里说，现在很多玩家已经根本不玩游戏，而更习惯在直播平台上看别人玩，小成本电影是否也能按照《爆机特工》的模式，去进行一次用胶片记载的“视频通关”呢。往大里说，VR目前被炒得火热，但可以肯定的是，成熟形态的VR游戏至少在五年以内都不可能出现，但全景摄影机可以让这种“轨道射击”（类似于Rift的过山车Demo）体验，



11. 奇幻森林 The Jungle Book



上映时间：2016年4月8日（美国）
2016年4月15日（中国大陆）

IMDB评分：7.9

作为一部享誉欧美百年，并且被多次搬上大银幕的吉卜林童话小说，The Jungle Book在国内并没有太大的影响力。以至于这个同样是讲述和丛林生物在一起生活的小野人的故事，被很多人与《人猿泰山》混为一谈。本书也从未有过中文版，很多读者也是在看过迪斯尼的同名新片之后，才回过头来海淘英文原版进行阅读的。

这是迪士尼第二次改编《奇幻森林》，《奇幻森林》的故事情节和此前的《森林王子》没有区别，除了更多的润色让观影体验显得更加“丝般顺滑”以外，最大的惊喜就在于他们采用了不同的主题切入点——这个幼齿故事所要表达的，正是“个人价值的认同”这一困扰现代都市人的话题。生在森林中的动物，就应遵守丛林的自然法则，而身为主人公的小男孩在这个不属于自己的世界里，究竟是依靠遵守一个个动物群体的法则，从而努力获取他人的认同，还是遵从自己的内心，坚持做原本的自己？

从风格上来看，本片和迪士尼此前推出的任何作品都完全不同。虽然它讲述的是童话故事，但却完全洗去了卡通痕迹，无论是动物群演还是画面中的一草一木，都采用了“照片级写实主义”的表现方式，堪称是CG电影技术力的又一次爆发。



12. 美国队长3 Captain America: Civil War



上映时间：2016年5月6日（美国，中国大陆）

IMDB评分：8.3

每一个超级英雄自从出生的那一刻起便背负着“原罪”：超能力本身，已经让这群人自从出身（变身）开始，就成为了破坏社会稳定的、凌驾于法律之上的存在。虽然在法律途径无法制止的危急事态面前，超级英雄超级关键时刻的出手可以为危机的解决带来积极影响，但在和平时期，这些一个个桀骜不驯的家伙们完全在“自由意识”的支配下行动，程序与目标是否正义，全凭他们的自律，以暴易暴式的行侠仗义，最终会让他们在对力量的追寻之路上彻底迷失。这就是所谓“注册法案”的由来，然而这个实为招安，让超级英雄们沦为政府走狗的计划，本质上也谈不上有什么公平正义可言。分裂为左右两个阵营的超级英雄们，在纽约进行的这场末日之战，堪称是MCU中最为悲壮，也最发人深省的一幕。“美队3”公映之前，曾经有无数的路边社消息指出本片出于商业化原因，会对内战的背景进行简化处理，甚至连“队长为了巴基对抗全人类”这样的谣言都出现了……

和我们原先所预料的那样，内战的重点已经不是政治分歧，更多的在讲个人恩怨，格局小了很多，人物动机也不是很充分，我们只能说两派人物之所以要打成一片，是出于钢铁侠对“能力越大责任也应该越大”的愧疚心和美队对自由精神的追求所引发的了，但观众所期待的宏大场面和悲壮气氛都得到了满足——昔日战友决裂，并肩作战的伙伴必须战队，无论选谁，都是对另一方的伤害。

作为漫威宇宙中难得的一部“严肃”电影，这次这部“妇联2.5”终于开始关注故事，而非以英雄之间的神吐槽来代替讲故事了。本片尝试用一部剧情片的手法去设计情节，故事的展开有条不紊，群像的动机、因果关系、矛盾冲突在脑补的作用之下基本上还算是能说得通。剧情也顺眼民众的呼唤，走上了MCU作品此前从未出现过的虐心路线，小贱贱蜘蛛侠和蚁人的乱入，让本片也不失漫威的“逗逼”特色。



《精灵宝可梦》动画编年史



文 拔凉的卡布奇诺&风岚醉 编 马修 美编 NINA

对于国内的FANS来说，《精灵宝可梦》动画的重要性并不亚于游戏；而对于玩家，更是难得的一边追动画一边玩游戏的体验。而这篇文章，我们就在《精灵宝可梦》诞生20周年之际，以世代为序，来介绍《精灵宝可梦》游戏之外的另一大人气领域——动画。

※ 关于精灵译名

文中出现的精灵译名，已经公布官方中文译名的以官方为准（如大比鸟、袋兽、火伊布等），尚未公布的仍暂用之前本刊译名。截止到完稿，官方已公布了前151种精灵的正式名称。

※《精灵宝可梦》的动画与游戏的世代差异

《精灵宝可梦》的游戏从1996年诞生至今，推出的游戏将近120款，其中除了Game Freak出品的正统作，还有大量衍生作品。正统作品中亦包括了本篇、资料篇以及重制版，其中本篇即为最新作，加入了全新的精灵和全新的特性、属性乃至全新的系统，因此以一部本篇为始，到下一部本篇发售，这期间便被称作一个世代，其他衍生的《精灵宝可梦》游戏则根据登场精灵以及相关的技能、性格、属性等，被划分进不同世代。至今为止，游戏已经出了6个世代。

动画比游戏晚播放一年，由于早期都是固定的主角队伍且顺着集数一路播下来，到《红宝石・蓝宝石》发售才改为新的《超世代》篇，采用新的女主角和全新的剧集，因此在《精灵宝可梦》动画中，所谓的第一世代其实是横跨了游戏的两个世代，而这一大部分因为没有任何命名，一般被称为无印篇（只有作品原名没有附标题，多为系列第一部）。下面我们从无印篇开始说起。

精灵宝可梦 无印篇

如前所说，这一部分没有任何副标题，但是却横跨了两个游戏世代，从1997年4月1日开播到2002年11月14日完结，播放时间也长达5年半，其中TV动画部分包括了《石英联盟》《橘子联盟》和《城都联盟》三季共275集（不包括被删除的一集），另有5部剧场版及相关的短片，以及3部特别OVA。而作为开篇，这里我们也简述一下其诞生和初播的一些事。

动画的诞生与成长

并不顺利的提案通过

《精灵宝可梦》的动画和游戏一样，诞生的过程都不那么顺利。游戏的动画化是在1996年8月被小学馆旗下漫画月刊《Corocoro Comic》的副主编久保雅一提出，当时《精灵宝可梦》的初代游戏的销量在口耳相传的稳定之后得到了爆发性增长，而负责将《精灵宝可梦》漫画化的久保雅一则认为若动画化会进一步增加人气。然而在向《精灵宝可梦》的版权方进行口头陈述后，结果却是：任天堂不表态；Creatures明确反对：动画带来的流行风潮结束、人气跌落会累及到游戏，而且动画和游戏若不同步也会彼此降人气；Game Freak的负责人田尻智则左右为难——其实也是反对，否则就不为难了。鉴于此，久保雅一对后二者采用逐个说服的方法各个击破。



但是最有决策权的任天堂不表态始终让人心里没底，度日如年地等了半个月后，久保雅一带着两个同事向任天堂呈交了书面陈述，然而任天堂方面的十多人并没有当场表态，而是等陈述会议结束后、久保雅一和两个同事沮丧地返回时，才收到任天堂的总裁山内溥拍板通过的电话。

至此，动画算是获得了原著版权三方的认可，并且在时间上也可以让动画在次年春天播出。而为了让动画在游戏人气居高不下时及时播出，久保雅一还拉上小学馆先行向制作动画的OLM公司支付了制作费用，并帮OLM垫付了东京电视台所支付的制作费和实际所需制作费用之间的差额。

最高决策小组和制作会议

动画制作开始了，作为制作总策划的久保雅一启用了“透明运作体制”，让所有参与制作的人都知道动画中每笔资金的用处，并明确自己所处的位置和职责。同时设立制作最高决策小组，保证原作方对动画内容的监督；又设立制作会议，来让不同的动画制作人之间彼此沟通。此外还启用了独立制作人体制，由吉川兆二担任独立制作人，以保证责任到位……此外还启用了监督汤山邦彦、框架编剧首藤刚志等制作人，这些体制和人才，都成为日后动画成功的保障。

不过要做动画，先要按照田尻智所说的那样，每个动画制作人都玩一遍《精灵宝可梦》游戏，虽然听起来有些多事，但是原作版权方的意见，便也照做了，玩了之后，几乎所有人都通过游戏制理解了作人在其中所投入的感情，而通过沟通，更得知田尻智等制作人寄托于游戏中对童年的美好畅想，体会到了这些，制作人们便有了方向，并做了一定把动画做好的保证，田尻智在看到制作人们都理解了原作，便也鼓励制作人们细节方面放手去发挥。

之后，成长的主题、精灵宝是否要说话、动画及精灵主角的确定、反派设定、精灵是否是宠物、观众层定位等，都在其后的制作摸索和沟通中得以确定。

1997年3月28日，动画首映式在东京一桥如水会馆星光大堂举行，获得了制作各方的认可，之后在电视台播放时屡次刷新收视纪录，原作方、动画制作方以及东京电视台和其赞助商，都非常满意。

“精灵宝可梦震荡”事故

动画的播出很成功，但是到1997年末却出了事儿：1997年12月16日播出第38集《精灵宝可梦》动画时，全日本有750多人在观看动画时出现了眩晕等各种不适，其中135人住进了医院，成为了日本有史以来最恶性的播放事故，之后各大媒体便是纷纷报道。

NHK（日本第一家根据《放送法》成立的大众传播机构）当晚便在新闻节目中第一时间播报了事故，东京电视台也在晚间新闻节目播报并发布调查声明。之后针对媒体各种博眼球的诸如“皮卡丘攻击孩子”一类的标题党，作为责任之外的NHK站出来帮着辟谣的同时，也与东京电视台所属的民放联（日本民间播放联盟）携手调查事故原因，以避免下一次更糟糕的事故发生。

根据NHK帮助辟谣时所说的之前NHK播放动画引发眩晕和住院但并未造成轰动的事，此次眩晕事故发生的次日，厚生省成立了“光过敏临床研究班”，邮政省（现改为总务省）则成立了“广播和视听研究研讨会”，NHK与民放联成立联合调查小组根据视频闪烁带来的不良反应来编写安全准则。京电视台在探视患者之余也设立了严格的台内调查体制，并外派调查团，去英美调查并邀请海外研究机构协助调查。12月24日，事故还被呈报到了国会上，同时事故也传到了海外。

1998年4月，NHK和民放联公布了调查结果：事故的原因是被动画中出现的大量红色和蓝色闪光所刺激引起了光过敏，进而诱发癫痫。如果距离电视近以及室内黑暗，那么在红蓝快速交替闪烁下光过敏的几率会更高。并发布《动画等映像首发相关准则》。4月10日，东京电视台社长宣布《精灵宝可梦》动画将继续播放，4月16日，动画正式复播。而引起事故的38集的闪烁因为被视作为不可修复问题而被整集删除，后来推出的录像带、光盘及海外版《精灵宝可梦》动画中，都没有再收录。

而在这几个月间，不仅《精灵宝可梦》的动画被停播，相关的节目也都取消停播，连影像出租店也停止了对《口袋》动画的租赁。期间东京电视台自然也没有支付任何动画制作费用，小学馆不仅支付了停播期间原本由东京电视台支付的全部费用，还结合他们的实际行动说服了赞助商。久保雅一更是出面，将东京电视台每周一到周五播出的5分钟短片《学级王山崎》剪辑成30分钟节目，临时填补《口袋》动画停播下来的空白，来确保动画时段。

还好，最终复播，诸如“看电视时请把房间点亮，不要离电视过近”的提醒字样都在以后播出的动画中出现，电影院也打出“极少数人可能会由于光的原因而引起身体不适”的语句来提醒。而停播期间，东京电视台收到的大量请求复播的来信，也再次验证了《精灵宝可梦》的巨大人气。



▲动画便是在这样快速的红蓝闪烁中引发了事故。

推出剧场版

《精灵宝可梦》动画的剧场版方案是首映成功的庆功宴上定下来的。而后在设定上，主角精灵也很快达成一致：采用初代游戏中最强的精灵超梦。按照当时上映日程上的安排，剧场版是设定在超梦在TV版中出现之后，因为被小智打败，所以剧场版中要反击，而名字的后半动词部分，便来自于《星球大战 帝国反击战》的日文版中的“逆袭”，最后，剧场版的名字便确定为“超梦的逆袭”。

“精灵宝可梦震荡”事故导致TV动画被停播了4个月，让整个剧场版的原有设定被打乱。最终经过讨论，“逆袭“被定位为不同于通常意义上的“反击”，在有了这个方向之后，结构编剧首藤刚志便想到了深层次的自我质疑：自己究竟是谁？并邀请表演和音乐剧领域的知名人物市村正亲来为超梦献声，以其低沉男声自问“我究竟是谁”来作为剧场版的开场。而为了让更小的幼儿也看得开心，剧场版还专门加入了只有精灵演绎的的剧情简单而有趣短片。和之前TV动画17集《巨大精灵之岛》中不同，这次的精灵们不再用人类语言字幕，只是用少许的旁白和丰富的肢体语言来表达其意思，便可将意识表达得非常透彻——当然，这也和本身剧情的幼儿向所以内容简单有关。

1998年7月18日，首部剧场版《超梦的逆袭》上映，获得了42亿日元的成绩。而在剧场版确定框架时，负责总事务的久保雅一由于正为“精灵宝可梦震荡”事故奔波而无暇过问细节，使得剧情灰暗、华丽度不足的成品与其所预想的完全不同，但结果却完全符合甚至超越了其预期。

从此以后，每年7月，FANS都会迎来一部新的《精灵宝可梦》剧场版，一直至今。

TV动画简介

石英联盟篇

石英联盟篇是动画前81集的总称，作为动画的开篇之作，石英篇的素质可以说直接决定以后的成败。在动画制作中，由于游戏版权三方和动画制作方一直在密切沟通并释疑，因此动画与游戏原作所展现的世界观非常相吻合：在这个世界里，当孩子们到了10岁便可以拥有自己的精灵去冒险，家住关东大陆真新镇的小智便迎来了得到自己精灵的特殊日子，结果小智竟然迟到了……大木博士那里的初始精灵——妙蛙种子、小火龙和杰尼龟，都被别的训练师领走了，好在博士那还有一个脾气很倔的皮卡丘。小智于是和这个皮卡丘开始了冒险，而在冒险中，小智与原本倔强的皮卡丘，也逐渐成为了好友，并且在旅途中先后得到了妙蛙种子、小火龙和杰尼龟这三个在一开始错过的精灵。而华蓝道馆的少女馆主小霞、尼比道馆的馆主小刚的加入，更让一路上充满了相当多的乐趣。



从游戏开始切入动画

这是一部游戏改编的动画，在第一部的第一集，动画便传达了这个信息。动画开始就是耿鬼和尼多郎的对战，这恰恰是《红·绿·蓝》的片头，可以说与游戏无异——接着镜头一转，随着画面的动画化，《精灵宝可梦》的动画就此拉开了帷幕！

爱情话题

恋爱是人类永恒的话题，但争议一直很大，尤其是一些片子“戏不够、情来凑”的做法更让感情戏份受到质疑。《精灵宝可梦》虽是动画，并且有着小智小霞这样的少男少女组合、小刚小霞这样的大哥哥小妹妹组合、武藏小次郎这样的适龄男女青年组合，但却无一例外地绕开了感情戏份，选择了走纯粹的清新路线。即使偶尔出现一些暧昧也都是轻轻掠过。更多的时候，爱情戏份被用在搞笑的调剂上，比如小刚无数次的发情，喵喵一次又一次的悲剧恋爱……

新精灵的登场

在《精灵宝可梦》的TV动画制作时，《金·银》已经在开发中了，而动画方也会偶尔地加入些游戏中尚未露面的新精灵给观众给玩家以新鲜感，像第一集便现身的凤凰、蛋中孵出的波克比等。而后，在动画中剧透新精灵便成为了惯例……

拥有正反两面性的反派

游戏中作为反派登场的火箭队二人一猫行动小队，刚一登场便给人以强者般的君临天下，但很快便露了原形，之后更多地之感是在动画中负责增加笑料，并在剧情发展到一定程度时出现来推进剧情。而



▲火箭队二人一猫组是编剧首藤刚志非常成功的角色设定。

且由于小智主角定位的关系，所以没法在设定上做更多的个性化处理，但作为火箭队的反派却完全没有此顾虑，因此这二人一猫组不仅被赋予了经典的台词和每次都不同的登场特写，还有大量剧情表现其心路历程以及他们善良的一面。编剧首藤刚志甚至赋予了他们以吸引陪孩子看动画的大人的重任，二人一猫组不负众望，人气丝毫不亚于主角三人组，而在庆功会上，二人一猫组的三名声优：三木真一郎、林原惠美和犬山犬子，曾自豪地说：没有他们，就没有动画的成功。

中国大陆的 52 集

1999 年 1 月，由深圳电视台从香港羚邦国际购买版权的《精灵宝可梦》动画也在中国大陆开始上映，大陆版采用当时港版的标题《宠物小精灵》，片头曲直接买下陈浩民唱的《宠物小精灵》的国语版，片尾曲直接用日文原版，译名则大多数采用了台版译名。虽然没主题歌以及译名大都是现成的，但是为了对应大陆玩家的口味，当时并没有直接采用香港的国语版和台湾版的配音，而是由国内资深的辽艺来担当配音。

辽艺的全称是辽宁人民艺术剧院，在那些年，商业大潮的冲击也让很多未到退休年龄的演员离开辽艺，加上老演员退休、新力量有待磨练，《宠物小精灵》的国语配音就是在那个时候完成的。尽管困难很大，但辽艺的配音演员还是为这部风靡世界的动画尽了最大的努力。

这些出生于 50 年代的配音演员都没有受过学校专门配音专业的培训（当时没有该专业），虽然是作为演员抽调出来进行配音，但都认真琢磨了所配角色的特征，在社会大变革和商业大潮的冲击下坚守着配音事业，为无数中国大陆的 FANS 留下了难以忘怀的经典。

不过由于香港方面版权的关系，大陆只播出到 52 集。当再度从台湾引进后面的剧集并以《神奇宝贝》为名在电视上继续播放时，已经是 2005 年了。

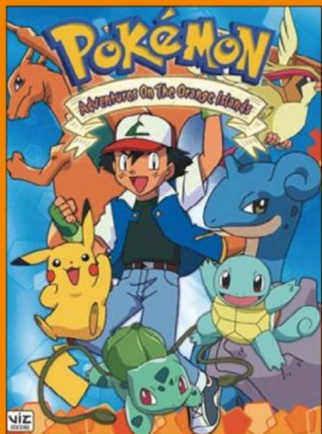
橘子群岛篇

橘子群岛篇是无印篇的第二季，和石英联盟篇与游戏同在关东大陆冒险不同，橘子群岛是游戏中的原创岛屿，也是游戏的第一世代向第二世代的过渡！

从《红·绿》向《金·银》过渡的原创之旅

橘子群岛的集数只有 36 集，从 1999 年月 28 日开始，放映到 1999 年 10 月 7 日，相当于一个过渡，而之所以出现这个并不算长的原创部分，和第二世代本篇《金·银》的延期有关，《金·银》曾经因为等 GBC 上市实现彩色化而延期，动画制作方在调整 TV 动画的进度时难免也出现时间上的误差，于是索性原创了一个章节，尽管只有 36 集，但也相当精彩。

作为原创的橘子群岛篇，显然



依旧是以《红·绿》的动画为基础。而在道馆和角色上，该篇章则实现了大胆创新，由于新加角色同样拥有很高的人气，因此橘子群岛篇章甚至可以看作是《精灵宝可梦》动画大量加入原创角色的开端。

新的旅程：橘子岛

主角往往有光环加持，常常在关键时刻爆发小宇宙，来个大逆转赢得最终胜利。不过《精灵宝可梦》动画的主角小智，虽然平日里也开挂，比如用电系的皮神打败地系的大岩蛇、不战而获得徽章。但在最终的石英联盟大赛却止步于 16 强，而且这个诅咒一直伴随着小智……

但小智的心态很好，尽管在关东大赛没能胜出，但不怨天不怨地。回到真新镇后，小智在接受大木博士去橘子群岛拿 GS 球的委托时，得知橘子群岛也有联盟大赛后，便萌生了挑战起橘子联盟的念头。

橘子群岛是位于关东大陆南部的热带群岛，由于气候关系，其中的一些精灵的颜色也和其他地方不一样（对应起始于第二世代的异色精灵设定），而且连乔伊和君莎也和其他地方的有差异。橘子群岛共有 25 座岛屿，其中 5 座岛屿为无人居住的未开发岛屿。而在有人活动的 20 座岛里面，奈普鲁岛、夏干岛、柚子岛和榴柑岛这 4 座岛上还有道馆。

GS 球

GS 球是整个橘子群岛篇的主要引出要素。在剧情中，橘子群岛的内木博士在发现这个奇怪的精灵球后，发现无论如何也打不开，甚至尝试钢锯、锤子、撬棍、电钻和激光这些极端的破坏性方式也无济于事。于是求助著名的权威大木博士，却又发现这个东西无法传送，只好让大木博士派人来取，从而引出了小智的 38 集的橘子群岛之旅。在取回之后，大木博士也研究不出结果，便拜托小智带给城都的精灵球制作大师严铁先生……关于 GS 球的秘密，在动画最终也没有说明。只知道 GS 球由金银两色组成，内木博士以上面的 GS 字样命名为 GS 球——即 gold silver，对应即将推出的游戏新作《精灵宝可梦 金·银》。

不过 GS 球并没有在《金·银》中出现，而是在《水晶》中通过 GBC 移动电话联网系统获得，到姥目森林便可以引发雪拉比的事件。而相关剧场版《雪拉比穿越时空的遭遇》中的雪拉比则和 GS 球没有任何关系，由此看来，GS 球在动画中更大的意义是引出橘子联盟的剧情并暗示“金银”这个游戏续作的标题。

南十字星与橘子联盟

前面提到的 4 座岛的精灵道馆，合称为南十字星，战胜馆主后便获得贝壳制成的徽章。除了南十字星外，还有一位首席的精灵训练师，当收集齐群岛的四枚徽章后，才可以挑战首席训练师，胜出后便得到联盟冠军并获得胜利者杯。南十字星的四位馆主加上首席训练师，便构成了橘子联盟。作为地方性联盟，橘子联盟的一些规则和石英联盟并不相同，像榴柑岛的二对二战后来甚至影响到了正统游戏的规则设定。

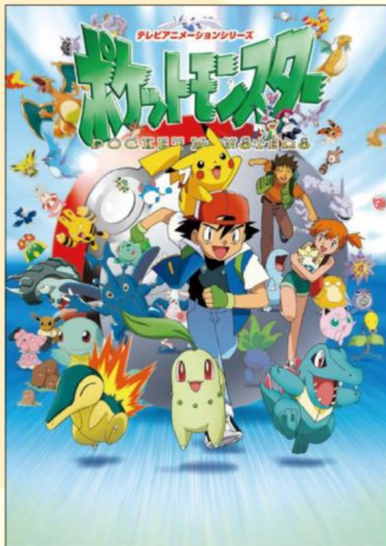
小刚离队与小健加入

在橘子群岛的动画中，在石英联盟篇的保姆型大哥哥小刚暂时离队，据说是帮助内木博士以及观察研究精灵，当然，这也和内木博士是小刚超级喜欢的成熟女性有关……而在离队的这段时间，则由精灵观察员小健代替小刚，和小智、小霞组队旅行。

离队的与新加入的精灵

既然开始新的旅程，那么精灵队伍也总要有些变化的，不过该篇本来就是原创，没有新游戏支撑，因此不会像后面的《城都篇》换得那么彻底。在开篇的第一集，比比鸟进化成了大比鸟，而后为了让大比鸟继续在森林中保护波波们，小智留下了大比鸟，大比鸟就此离队。不过小智接下来也在橘子群岛的冒险中收服了卡比兽和拉普拉斯，然而拉普拉斯后来也为救助同伴离开了队伍。除了小智，小霞也收服了蚊香蝌蚪，同行的小健则收服了飞天螳螂。







在原创的橘子联盟冒险后，动画和游戏也终于再次保持了步调上的基本一致，尽管集数上依旧延续着石英联盟和橘子联盟部分，但小智已经开始了前往城都地区开始了新的旅行。

不同步的开始

城都联盟篇比游戏提前上映，而且提前得不是一点半点，整整提前了8集，也就是差不多两个月的时间。

当最初久保雅一做口头陈述时，作为版权三方之一的Creatures负责人石原恒和反对的原因之一，就是游戏和动画不同步带来的恶劣影响，比如动画比游戏的进度快，那么游戏大量原本需要在游戏中带给玩家惊喜的部分就会早早在动画中被剧透；如果游戏出到最新、动画却还未完结之前的部分，那么观众就极有可能看得索然无味，从而影响收视率，继而影响人气。

然而《金·银》作为三度延期的作品，着实也让动画制作方很头疼，第一次延期是1998年，由于配合GBC而全面改成彩色，而后到1999年6月、9月又两度延期，很显然，城都篇动画这次的进度是跟随9月的进度，好在前8集、也就是《精灵宝可梦 金·银》发售前播出的这部分所展现的都是官方预告出来的游戏内容，所以并没有剧透之嫌，还在一定程度上起到了为新作预热的作用。

小智三人组的旅行进行时

我们都知道，小智的原型是第一代的主角，那么到了动画中，是否要因为游戏的换代而让动画主角也改变呢？毕竟小智和皮卡丘已经伴随大家两年，聚敛的人气也是无以伦比，新的篇章即将开启，小智的冒险就将就此完结吗？

当然不会——第一代和第二代主角的最大区别在哪？在服装，在帽子正着戴反着戴，这些都不足以成为主要特征。于是动画制作人们最后还是决定，继续让小智、小刚和小霞三人组队冒险，这样剧情也更好衔接。从这时候起，以后哪怕是更换了世代，动画的主角也永远都是小智。

新的旅程，从若叶镇开始！

小智一行来到城都大陆，第一站便是若叶镇，若叶镇和真新镇一样，是主角开始旅行的地方，这里同样有博士研究所，到了10岁的少男少女们可以从研究所领取自己的第一个精灵开始自己的旅行，然而小智一行到访时，却发现这里的精灵已经被火箭队洗劫一空，而博士又是个埋头研究的书呆子……好在小智及时出面，化解了这次危机。

新人训练师

如果仅仅是小智一行的旅程从若叶镇开始就太没劲了，所以动画中还有另外一个新人训练师，和当初的小智一样，从博士那领取自己的第一个精灵开始了旅行。这个训练师是一个叫奈奈的女孩子，也戴着一顶鸭舌帽，有着初生牛犊不怕虎的气势和活泼，在整个城都篇动画中虽然不是主角，但也多次登场。

城都地区

城都地区即游戏中的冒险舞台，地理位置在关东地区西部，两个地区位置相邻。

和关东地区一样，城都地区也有各种丰富的精灵，除了部分和关东地区相同，还有不少城都特有的精灵，而新人训练师在拿到博士送给的初始精灵和图鉴，一路上增长见识和阅历的同时，也为本地和全国的图鉴增加精灵种类。

城都联盟与白银大会

城都联盟是位于城都地区的道馆以及冠军联盟的统称，和关东地区一样，城都地区也有八个道馆，与游戏中一一对应。当全部成功挑战完八个道馆、集齐了八枚徽章后，便可以挑战冠军联盟。冠军联盟依旧是四天王+冠军的构成，其中四天王的格斗系天王希巴在石英联盟篇便登场，冰水系天王科拿则在橘子联盟篇客串轻而易举制服了小智的喷火龙并打败了小智，作为冠军的渡更是拥有多重身分的龙之使。最终的比赛由于在白银山举行，故称为白银大会。

还是GS球

整个橘子群岛篇的起始都源自于内木博士发现的那颗GS球，到了城都，小智又要把这颗神秘的精灵球带给住在城都的大木博士的老朋友岩铁老人那里去。然而在路经吉花市时，却遇到了沼王们来取圆形东西去满月瀑布的事情，结果被沼王给抢走，虽然又拿了回来，但有关GS球却再也没有了下文……

全新的精灵阵容

如果说从石英联盟篇到橘子联盟篇还是一个过渡的话，那么到城都联盟就是全新的冒险了，尽管主角仍然是小智一行，但大家的精灵阵容还是有不小的改变，像小智收服了菊草叶、小锯鳄、夜鹰，从蛋里孵出了短脚象，而杰尼龟、肯泰罗、卡比兽、喷火龙则离队（但参加了最后的联盟大赛）。小刚收服了松果怪，超音蝠最终进化为初代没有的叉字蝠，但可爱的六尾却离队了。小霞的蚊香蝌蚪也最终进化成初代没有的蚊香王，并收服了第二代水系精灵太阳珊瑚。连小次郎的口呆花经过交换进化的大食花也离了队。

小智与小茂：精灵球的红白一半

在城都联盟篇中，小智和小茂迎来了两人长久以来的6对6大对决。而在这战斗的最后，剧情也揭示了两个互为宿敌的由来——在他们出发前钓鱼时，原本互相不服的两人就命运般地同时钓上了同一个精灵球，争扯之下老旧的精灵球断成了两半，小智拿到的红色一半，小茂拿到了半色的一半，并以此为约定：最终要用实力为这个精灵球的归属争出个结果。

大战之前，小茂提醒小智是否还记得各自一半的精灵球。接下来的对战中，互为劲敌的两人使出了最强精灵的最无懈可击的完美对决，尽管小茂以战败告终，但输得心服口服。战斗结束的当晚，小茂单独约出小智，把白色的一半精灵球送给了他，承认了对手的强大。

篇章的最后，小智即将开始新的旅程，当看到了已经放弃第一训练师梦想而为成为研究员旅行的小茂时，把白色的一半还给了小茂，作为两个人彼此间的鼓励与认同。红白各半的精灵球，红色的一半归属了热血的小智，白色的一半归属了冷静的小茂，在以后的旅程中，两个宿敌兼好友也多次以这种互补的性格，如同精灵球般完美地解决了危机。

与游戏同步收尾

尽管城都联盟篇的动画的上映与游戏并没有实现完全同步，但接下来在档期上，游戏制作方和动画制作方的沟通也都更紧密，尤其是2000年Pokemon中心公司改组为Pokemon公司后，有关“精灵宝可梦”的一切相关便都由Pokemon公司统一管理调配，因此游戏与动画的同步率也更高了。2002年11月14日，城都篇最后一集播放完毕，不仅标志着城都联盟篇章的完结，也意味着上映长达5年半的无印时代划上了句号。一周后的2002年11月21日，系列第三代正统作品《精灵宝可梦 红宝石·蓝宝石》发售，同日，TV动画也开始了全新的篇章，名为《超世纪》的动画在延续着整个无印篇章精彩的同时，也带给观众和玩家全新的新世代动画体验！



※ 城都地区与关西腔

作为关东地区以西的部分，将城都地区称为关西地区也没什么违和的，不光是地理位置和名称上，连城都本地的奈奈、小茜等，在动画中也都操着一口关西腔。

※《金·银》的男主角在……

比起再往后的男主角，《金·银》的男主角其实也算运气不错的，尽管在小智的强大光环下黯然失色，但在TV特别篇《雷皇传说》中也担当了主角，而且是整部片的主角，女主角则是《水晶》游戏中的女主角，他们都是从若叶镇出发的训练师。



无印篇剧场版

这里来回顾第一部、也就是无印篇动画的剧场版。在无印篇播出的5年半中，总共有5部剧场版上映，其中不少都奠定了以后剧场版的主题和基调。



超梦的逆袭

首映：2008年7月18日



《超梦的逆袭》的特殊之处在于，在影院正式上映的版本中，是从超梦实验失败开始的。不过我们现在看到的版本则带有《超梦前传》部分，这部分原本是广播剧，后来以此为蓝本制作了动画，最终与正片剪辑为一体，收录在之后发行的DVD和BD版本的影片正片中。

剧情简介

远离陆地的海岛上，由火箭队出资成立的研究室的研究员们举杯庆祝，他们无数日夜的努力即将开花结果——由号称所有精灵之祖的梦幻的睫毛基因克隆的精灵超梦，即将诞生。但是超梦诞生却是整个研究室乃至海岛的毁灭之时。超梦并没有像赋予它生命的火箭队所预想的那样发成为其超级战斗兵器，而是在不断的自我存在质问中，暴走离开，隐居在新岛的城堡中，以最强训练师的名义向人类训练师发出挑战邀请函，以此来反击人类的行为，并以此方式获得强大的精灵，将之克隆后组建自己的军团。

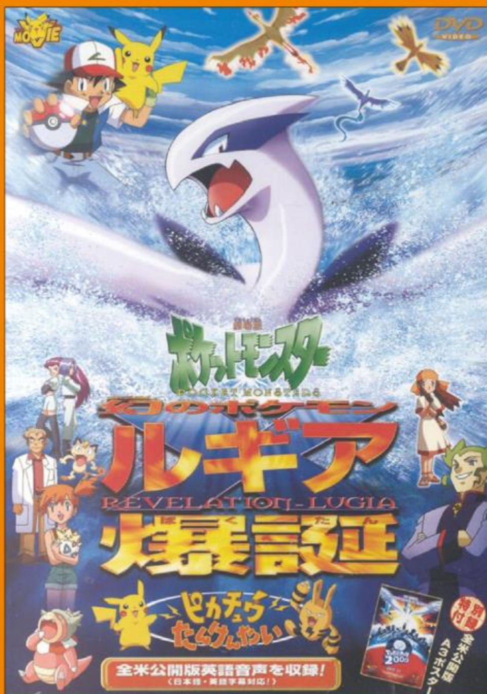
刚刚得到关东联盟8枚徽章的小智也在被邀请之列。当小智跟随自负的训练师们顶着大风大浪强行渡海后，明白自己挑战的其实是一个被仇恨占据心灵的人造精灵时已经晚了，超梦的强大出乎了所有人的意料。而超梦的意念也终于唤来了其本体——自由飞行穿梭于天地间的梦幻。梦幻和超梦展开了激烈的对决，克隆精灵也与原体精灵展开了大战。对精灵满怀爱心的小智想尽办法阻止这你死我活的战斗，最终却在两个超能力精灵的对轰下身亡……小智的舍身和众精灵的眼泪让超梦不得不重新审视对人类的偏见，更认识到无论是原体还是克隆体，都是活生生的生命，便带着它创造的克隆生命们一同离开，去寻找避开原体精灵和人类的地方隐居。

简评

如果和现在剧场版动辄灭世的主神对决比较，首部《超梦的逆袭》在华丽度上自然是比不过的，但作为首部剧场版，其深邃的内涵和宏大的场景以及大魄力的对决，都让该部剧场版一炮打响，为以后整个系列的剧场版化奠定了基础。而这部投资3亿5千日元，在日本最终获得75.4亿日元票房、在美国获得8000万美元的票房的动画电影，更成为《精灵宝可梦》动画全面成熟的标志。超梦也因此到现在都是人气居高不下。

幻之精灵 露琪亚的爆诞

首映：1999年7月17日



剧情简介

小智的家乡真新镇在夏天飘起了雪花，而小智一行在乘船时也遭遇天气突变，被狂风大浪吹到了橘子群岛的亚西亚岛。亚西亚岛的民风古朴，人们穿着民族的盛装正在进行盛大的庆典。庆典中小智结识了少女芙露拉等居民，更得知了一个古老的传说：火神、冰神、雷神被触怒时，就是世界毁灭的日子。惟有海神露琪亚与优秀的训练师联手之后，世人才有被拯救的机会。

而造成气象异变的，正是一个得知此传说的、自称收藏家的富豪叫吉尔露太，他乘坐着高科技含量十足的飞行宫殿，捕捉了火神火焰鸟、雷神雷电鸟和冰神急冻鸟，目的就是想如远古的预言那样，让海神露琪亚就现身来拯救濒临毁灭的世界。露琪亚才是这位阔佬的终极收藏目标。

露琪亚现身了，然而在海洋深处平衡元素之力的海神又岂能是他人类科技可以匹敌，小智一行救出了三神鸟，露琪亚更用大招击坠了吉尔露太引以为豪的飞行宫殿。然而此时聚在一起的三神鸟已经不受控制地彼此交战起来，交战导致的元素混乱使得世界的变异比之前更甚，就是露琪亚也无法独自匹敌三个神鸟的夹攻。危难之中，小智得到会说人类语言的呆河马的启示，挺身而出，而之前一直为敌的火箭队二猫一人组也为了拯救世界赶来帮忙……

这是剧场版中第一次出现真正意义上的主神（关键字：神。有

简评

别于人造精灵超梦），也是为即将发售的《金・银》造势。图鉴里的露琪亚的高度为5.2米，虽然从数来看动画里也差不多，但感觉还是非常巨大的。而这种巨大的一级神兽，也在以后众多的剧场版里成为了一大看点。该部剧场版无疑是提醒人们不要为了自身的欲望而破坏自然——事实上人与自然的和谐在TV动画刚播出时就体现得非常明显，本片则通过阔佬吉尔露太的自私行为而令主题更加明确。虽然没有前部的深度，但玩家对《金・银》神兽先睹为快的渴望，以及两个世代的四只神兽大战还是相当有看点，使用到CG技术的空中宫殿等大场景也异常壮观。

片中的一级神兽——足以影响世界平衡的露琪亚虽不至于被凡夫俗子的科技打败，但却开了一个头：以后的剧场版中便经常有野心家们试图以高科技来征服神兽……尽管是人类私心导致的世界毁灭的话题，但本片并不如上一部沉重，相反小霞、芙露拉与小智的小清新还给影片增加了不少轻松。

结晶塔的帝王

首映：2000年7月8日



剧情简介

大木博士的得意门生、优秀的研究员秀力博士在难得的闲暇中扮作炎帝来逗女儿小美开心，然而助手将勘察现场的最新发现报告过来后，秀力还是离开了心爱的女儿奔赴遗迹，没想到就此被卷入了异次元空间，而小美在打开父亲助手带回的安侬石板后，一个结晶塔也赫然出现……

与秀力博士颇有交情的小智母亲花子随同大木博士来到了绿色草原，正遇到了旅行至此的小智一行。母子相见寒暄问候自是情理之中，然而突然出现的炎帝掠走了花子。为了救出母亲，小智和伙伴们开始深入突然出现的谜一般的结晶塔。

安侬们满足了小美的心愿，幻化出了炎帝作为小美的爸爸，掠来了花子给小美当妈妈。在小智一行前往结晶塔的途中，小美更由于梦想自己长大而与小刚、小霞和小智进行了精灵对决。最终，幻化的炎帝被打散，小智救出了妈妈，沉浸在美好幻觉中的小美虽然回到现实难以接受，但也得到了大家的关爱，而父亲秀力博士，也已由异次元中平安返回。

简评

本片作为千禧年的剧场版、也是游戏正式进入第二世代的首部剧场版，在画面视觉上首先就与以往大有不同。《金・银》让游戏步入了彩色时代，《结晶塔的帝王》也在用色上下了很大功夫，因此颜色的鲜艳度比起《露琪亚的爆诞》大为提升。作为二级神兽的威风凛凛的炎帝，也很适合抓住玩家的心。对于小观众来说，小美在结晶塔中让自己幻想成为现实时会觉得这是个 BOSS 般的角色；而若是陪同孩子来看的成人，看到这个孤单的小女孩期盼着父母俱在的平静生活、期盼着自己快快长大，更多的会看到这个孩子的孤寂与可怜。

还好，幻想破灭后，可怜的小美迎来了父亲的平安归来，而且至少，她会慢慢地长大……

雪拉比 穿越时空的遭遇

首映：2001年7月7日



剧情简介

40 年前，为了完成精灵图鉴而旅行、酷爱绘画的少年雪成，在来到哈特村时被守护森林入口的永久姐姐提醒注意：森林里的声音会发生时空穿越。来到森林后，雪成正遇到精灵猎人在捕猎雪拉比，尽管出手相救却完全不是对手，接着和雪拉比一起穿越到了 40 年后。40 年后的今天，旅行到森林中的小智一行正撞见刚刚穿越而昏迷的雪成，便将他带到森林入口处的老奶奶处，当雪成睁开眼，惊奇地发现进入森林前的永久姐姐竟然变成了永久老奶奶……

另一方面，火箭队中号称仅次于老大的强者——假面比夏斯，从当年的精灵猎人口中逼问出了雪拉比的捕捉地点后，用黑暗球成功捕获了雪拉比，使得雪拉比陷入了黑暗暴走状态。在比夏斯的支配下，雪拉比破坏森林并用力量形成了巨大的树木怪物。为了帮助雪拉比清醒，北风的化身水君现身，载着小智、雪成攀上巨大的树木怪物解救下雪拉比。然而力量被严重透支的雪拉比也已到了濒死的边缘，危急时刻，无数的雪拉比穿越时空而来……

简评

作为第二代幻之精灵，雪拉比的人气相当高，不过在电影中败给了掌握高科技的火箭队高级干部比夏斯，并被其操控力量……而为了拯救雪拉比、拯救森林，水君也现身了。两只第二代神兽的出现是本片的一大看点，而雪拉比力量制造出来的树木怪物也相当有魄力。剧情安排上，年轻时风光、年老落魄的精灵猎人，以及火箭队中一人之下众人之上的干部、有着脱离火箭队统治世界野心的比夏斯这些，都让动画的人际关系更加复杂，为了火箭队而帮助小智和雪成的武藏他们则更寄托了善心犹存的美好愿望。该部剧场版对于《精灵宝可梦》动画的整个世界观意义则在于：揭开了大木博士年轻时的经历——因为片中的雪成，正是少年时代的大木雪成博士。当然，环保这个话题无论是影片放映的当时还是现在，也都是意义重大的。

水都的守护神 拉迪亚斯与拉迪奥斯

首映：2002年7月13日



剧情简介

传说在一个叫奥特玛雷的小岛上，一对老夫妇拯救了一对兄妹，在兄妹恢复痊愈时，魔鬼袭击了小岛，这时兄妹变成了传说中精灵拉迪亚斯和拉迪奥斯，召唤来同伴，用心之水滴的力量赶走了魔鬼，而心之水滴就此成为了奥特玛雷的守护石，这对兄妹则被尊为水都的守护神，一直到奥特玛雷已经发展为一个水上都市的今天。

小智一行旅行至此，参加水都每年一届的水上大赛；与此同时，觊觎心之水滴的怪盗姐妹也来到了这里，为了得到宝石，她们不惜对守护这里的水都兄妹下手。凭借心之水滴的力量，怪盗姐妹成功复活了化石翼龙和镰刀盔，但也导致心之水滴破裂引发了海啸。水都兄妹挺身而出，最终哥哥拉迪奥斯以生命阻止了海啸，化作心之水滴，和妹妹拉迪亚斯继续守护水之都奥特玛雷……

简评

本片有许多个第一：舞台首次取景现实——著名的水城威尼斯，配上风琴配乐、清新阳光的画面，使得影片的异域风情十足。第一次出现了精灵变成人类的桥段，更第一次出现了接吻的片段，由此还引发了大争论：最后亲吻小智的到底是卡侬还是拉迪亚斯？最后官方给出了答案：是拉迪亚斯，这个失去了哥哥又动了凡心的天真活泼的女神，想想也是蛮让人心酸的……而反派，《精灵宝可梦》剧场版的反派历来都很强大，本片也不例外，拥有如此的实力，也难怪莉安以一介盗贼的身分就敢妄想征服世界。当然，本质上说，本片也依旧是在折射人类社会中对大自然赐予的财富进行贪婪掠夺后所出现的不安和报应，影片中的奥特玛雷尚有水都兄妹守护，现实中我们一旦将赖以生存的环境掠夺到崩溃，又有谁来守护？



剧场版相关短片

这一部分介绍的是和剧场版同时播放的、或与剧场版相关的短片，完全由动画中登场的主要精灵们所演绎的故事，由于定位是面向低龄观众，所以剧情也相对简单。

皮卡丘的暑假

1998年剧场版短片。故事说的是皮卡丘和伙伴们在精灵广场玩得正开心时，不速之客——雷丘、玛利鼠和布鲁狗等闯了进来，互不服输的双方在不断的摩擦中，惊醒了一旁睡觉的喷火龙。暴躁的喷火龙在混乱中把脑袋卡进了水泥管中拔不出来，痛苦的嚎叫声中，原本摩擦的双方合力救出了喷火龙。而经过这次合力，喷火龙也消了火，彼此看对方不顺眼的小精灵们更成为了好朋友。而作为第二代精灵的玛利鼠、布鲁狗也告诉观众们：新的《精灵宝可梦》游戏，正在制作之中！

皮卡丘的探险队

1999年剧场版短片。说的是夏天的某个午后，波克比不小心从山坡上滚了下去，皮卡丘立刻召集家一起去找波克比，没想到也跟着跌进了神秘的洞穴中。穿过洞穴，他们竟然来到了不可思议的精灵宝可梦大树，皮卡丘和这里的电力兽等精灵成为了新朋友，并找到了波克比以及被遗失的蛋蛋，大家玩得正高兴时，暴风雨来了，大树中的精灵们陷入了困境，关键时刻，体型巨大的卡比兽站出来保护大家，而皮卡丘等也齐心协力共同度过了这次暴风雨危机，连蛋蛋都进化成了椰蛋树。

呆呆王的一天

《露琪亚的爆诞》公开后制作的动画短片，主要是介绍这个新精灵的日常生活，虽然没怎么显示出剧场版中的先知风范，但惬意慵懒的海岛生活还是让人看得心旷神怡。

皮丘与皮卡丘

2000年剧场版短片，而舞台也设在了名为千禧城的空中花园。在这里皮卡丘遇到了皮丘兄弟：脑袋上有一撮毛的皮丘哥哥和喜欢恶作剧的皮丘弟弟。弟弟在乱跑时从楼上掉了下来，皮卡丘冲上去营救。可是往下面一看才发现所站的地方太高了。此时竟然出现一群暗黑鸦攻击皮丘……之后在经历了被恶魔猎犬追赶、把轮胎秘密基地搞坏并重建的过程，时间一分一秒地流逝，还好皮卡丘完成了一切，及时与小智一行汇合。

皮卡丘的心跳捉迷藏

2001年剧场版短片。舞台在海边的渡假别墅，皮卡丘和伙伴们叫来了新朋友一起来玩捉迷藏，幼甲兽因为闹别扭没有加入到游戏中。看到大家玩得如此尽兴，闷闷不乐的幼甲兽一脚踢开了眼前的石头，没想到砸中割草机使得割草机暴走了，大家在四处奔逃中开始冷静下来，共同协力让暴走的割草机停下。当乱子最终被平息后，幼甲兽也终于加入到大家的游戏中。

皮卡皮卡的星空露营

2002年剧场版短片，不仅正片中有水都兄妹登场，短片中也有第三世代精灵出现。片中。皮丘兄弟在乘坐火车回家的途中被吹到了一座森林，恰好皮卡丘与伙伴们也在这里，于是大家就为送皮丘兄弟回家而一同出发。夜深了，大家在星空下的露营时，被附近徘徊的夜骷鬼给吓了一跳……接着大雨滂沱，当众精灵跟随新朋友萤火虫来到水车小屋里避雨时，却意外地被卷入由水车与石磨所组成的机关之中……历经危险，大家终于逃脱出来，把皮丘兄弟又送上了回家的火车。

广播剧与特别篇

《超梦的逆袭》大获成功，而有关超梦方方面面的话题，也随后成为了热门。于是，就有了旨在展现《超梦的逆袭》之前和之后的特别内容。除了超梦相关的特别篇动画以外，无印篇还有以《金·银·水晶》的男女主角为原型的特别篇OVA《雷皇传说》。这里就为大家介绍这三部与众不同的作品。

超梦的诞生

CD发售日：1999年2月12日

《超梦的逆袭》大获成功之后，《精灵宝可梦》的动画制作方于1999年2月12日发售了2张CD的该广播剧。不仅补完了之前关于超梦诞生的过程，更交代了上一代火箭队精英的过去……后来动画制作方根据广播剧《超梦的诞生》又拍了一部短片，和“小智的旅程”部分一起加在《超梦的逆袭》的片头，便成为了DVD和BD的《超梦的逆袭 完全版》。从影片本身体现出对生命的尊重以及对克隆技术的思考来看，加上富士博士一家的遭遇，不仅更加衬托了主题，也将超梦暴走的原因更完整地交代出来——黑暗中为惟一好友去世而一直悲伤、不断自问存在的意义，总纠结这些的确容易让人疯掉。

剧情简介

《超梦的逆袭》剧情发生的20年前，当时火箭队的队员在秋叶原淘到的一盒录音带中发现了梦幻存在的证据，当时的火箭队女头领便任命其好友、也是属下的精英队员的宫本为梦幻搜寻队长，带队远赴南美安第斯山脉去寻找梦幻。调查中，宫本与两名队友走散，但从后来找到她遗留的录音带显示，宫本的确看到了梦幻，还给梦幻看随身携带的年幼的女儿武藏的照片。然而就在她准备实施捕捉时发生了意外——没有人知道当时她到底看到了什么，在录音中，只留下宫本最后绝望的呼叫。

宫本一行赴安第斯山脉调查失踪后的18年后，一个挖掘现场挖到了梦幻睫毛的化石，已经从母亲手中接任火箭队头领位置的坂木老大立即召集科学家对该化石进行基因克隆。富士博士便是应征者之一，并成为了克隆试验的首席科学家，他曾在一次事故中失去了自己的女儿小爱，而加入火箭队的克隆研究，也有着借助火箭队的财力和设施，以试验的目的通过克隆来复活女儿的私心，所以即使妻子离他远去，也坚持到底。

试验进行得很顺利，无论是梦幻的克隆体超梦还是小爱的克隆体，都开始拥有了意识。富士博士不知道，培养皿中，超梦已经在用超能力和女儿小爱进行意识交流并成为了朋友，懵懂的超梦从小爱那里第一次知道了生命的美好。

然而就在一切顺利进行时，小爱的试验发生了意外，富士博士不得不再次悲痛欲绝地经历丧女之痛，小爱给超梦留下了“好好活着”的遗言后重归死亡。惟一朋友的生离死别让培养皿中的超梦陷入了无法自拔的长久悲伤，更在一遍又一遍“我是谁”的自我存在意义探究中彻底疯狂，终于，在诞生之时毁灭了赋予它生命的研究所……

简评

这部前传性质的广播剧的沉重完全超过了剧场版本身，生离死别对于任何一个活着的、尤其对一个刚刚开始发育心智的孩子来说，其悲痛之深无法想象。“好好活着”更是一句逝者对生者最大期待、同时却也是生者最容易辜负的嘱托。超梦无法给予自己答案，坂木的利用更让它下定决心要进行报复。剧场版中小智用生命给了超梦答案：无论是复制还是原体，都是活生生的生命，而活着的意义，就是追求目标、追求幸福。最终，超梦似乎终于褪去了长久以来的戾气，带着一众克隆精灵开始了新的生活，然而心结却还是没有解开……



▲培养过程中，大家意念里童年般的美好时光。

超梦，我就在这里

上映时间：2000年12月30日



2000 年 12 月 30 日，续篇性质的特别篇动画《超梦，我就在这里》作为年末特别长篇动画的形式在电视上播放。影片讲述的是超梦带着克隆精灵们离去后的故事。由于时长非常长，以至于国内还有不少观众误以为这是电影。该片于 2001 年 8 月 29 日发售了 DVD 版。

剧情简介

为了好好活下去又避开世俗偏见的目光，超梦带着它克隆出的一众精灵隐居到了名为清澈崖的山顶。这里湖水清澈，景色宜人，然而由于地形原因，山周围的天气极其不稳定，台风甚至龙卷风都时有发生。到山另一端的城镇只有每周一趟的巴士，卡松姐妹就住在清澈崖山下，姐姐开巴士，妹妹则经营旅店，供等待巴士的人落脚。超梦定居下来后，也经常在此暗中帮助因为恶劣气候而将要遇难的人们。超梦劝说自己：这样做只是为了不被更多来救援的人打扰，并不承认因为珍视生命而去救人。

这个特别的旅店迎来了小智一行、医学博士以及乔装成女研究员的火箭队间谍多米诺，在二人一猫组稀里糊涂的捕捉皮卡丘的过程中，误打误撞将所有人带到了清澈崖顶。恢复了 A009 身分的多米诺把发现超梦的情报报告了坂木，坂木带着火箭队大批精英团队来对超梦实施捕捉。

精英团队所向披靡，加上坂木以被捉的克隆精灵为质要挟，终于捕捉了超梦，并打算在此开设秘密基地。然而开发中污染了湖水惹怒了清澈崖周边所有的虫系精灵，它们从四面八方赶来合力破坏了火箭队的开发工程。与此同时，逃脱的小智一行救下了用意志抵抗坂木控制的超梦。凭借清澈湖水的神奇作用，奄奄一息的超梦恢复了力量，将全部湖水转移到了地下，保住了地球上最清洁的一块水资源，继续造福于周边的自然。

在众精灵的劝说下，超梦终于认识到：无论克隆还是原体，都有活下去的资格，尽情享受这个世界的一切。消除了恶人们的记忆后，超梦送走了所有的克隆精灵，让它们去和其他精灵一样生存繁衍。超梦则成为了一个都市传说……

简评

到 2000 年末这部特别篇播放为止，超梦和小智及坂木再次命运般邂逅，认识到生命宝贵的同时却还在纠结克隆身分。还好，经历了这次事件，超梦的心结得以解开，并让所有克隆精灵和其他的生命一起去生息繁衍。为何而生、存在于世的意义其实很简单：活着，好好活着，为了所有关心你的和需要你关心的，好好活着。

雷皇 雷之传说

首映：2001年12月30日



和《超梦，我就在这里》一样，本片属于 OVA，于 2001 年 12 月 30 日开始在东京电视台放映，之后推出了 DVD 版，国内看到的基本上都是全集连放的 DVD 版。

剧情简介

来自若叶镇的少年训练师健太在旅行中，遇到了同样来自若叶镇的少女真理奈，久违的好友难免寒暄一番。而另一方面，火箭队的不知火博士成功开发出了可以隔离、吸收并聚集反弹电能的水晶系统，派出特务工作部的精英队员羽胜和村武在野外大肆捕捉电系精灵。二人的恶行激怒了电系精灵的保护者雷皇，却正中了特务工作部的圈套，危机时刻，健太和真理奈救下了雷皇。

尽管如此，雷皇对于大肆捕获精灵的人类依旧抱有深深的怀疑，特务工作部则并没有因为上次的失败而放弃计划。再次的恶战中，不仅雷皇被捉去，真理奈也被留在了工作部的运输机上被大块头壮汉村武控制。

聪明的真理奈先放跑了雷皇，然后也被机智的健太救下。健太、真理奈、淳一、米那君和雷皇共同作战，破坏了步行兵器和水晶系统后，取得了最终胜利。而雷皇，也重新拾起了对人类的信任。

简评

由于是外传合集，所以片长要比一般的剧场版要短，但内容非常丰富。本片的一个挑战便是采用放弃当时人气已经非常高的小智和皮卡丘组合做主角，而是以第二代游戏的男女主角为原型原创了一男一女两个主角，并与火箭队专门捕捉神兽的特务工作部展开激战。而雷皇作为电系精灵的一方守护之神，对人类抱有警惕甚至敌意也在情理之中，还好，托贪心的火箭队的福，雷皇最终解开了与热爱和平、热爱自然的善良人类之间的心结。

《精灵宝可梦放送局》动画（无印篇）

2002 年末，当《超世代》篇 TV 动画在东京电视台开播以后，综艺节目《精灵宝可梦放送局》中也开始陆续播放 20 集的《精灵宝可梦》原创动画，交待主角小智以外的其他角色们的生活，并于 2004 年开始发售《放送局》动画的合集 DVD，总共 4 张。其中第 2 和第 4 张 DVD 中各包括 4 集短片，长度为半集正常动画，两集合为一集，共 16 集。这部分的动画非常特殊，甚至没有固定的主角，而这里收录的，则是占其中绝大多数无印篇中角色们的故事。由于这些动画播出时《精灵宝可梦 红宝石・蓝宝石》已经发售，相应的 TV 动画也已进入到《超世代》，使得一些《宝石》版原作新增的精灵也出现在这部分动画中，但由于主角都来自于无印篇，所以仍然都将其划在无印篇下。

小刚！拯救尼比道馆！

结束了城都大陆旅行的小刚，告别了继续去芳缘大陆旅行的小智后，回到了故乡尼比市。被继续故作深沉的老爸小武告知：尼比道馆出大事了……回到家，小刚发现妈妈小米也回来了，但是严肃的岩石道馆却被性格我行我素的水系训练师母亲改成了活泼清凉的水系道馆。小刚的父母虽然恩爱到夸张，但父亲惧内也是出了名，以至于老爸对此依然屈服。在小刚的提议下，小刚和父亲、母亲赌上了道馆的未来而举办对战，在老爸毫无悬念地输给了老妈后，为了尼比道馆的尊严，以及对以攻破道馆取得徽章的训练师们负责，小刚毅然用岩石系精灵，与老妈的水系精灵一决胜负……最终小刚守护了岩石的尊严，外出旅行前，让弟弟次郎成为尼比道馆的正式馆主。



华蓝道馆复仇之战！

与小智、小刚分开后返回华蓝道馆的途中，小霞遇到精灵观察局 PIA 的检查官们正在对一家道馆进行查封，这个机构专门对不负责任、不好好照顾精灵的道馆进行检查惩罚。想起三个姐姐，小霞不禁为华蓝道馆担忧起来，加速骑车赶路。

回到道馆，小霞的三个姐姐果然都不在，虽然有姐姐的 FANS 帮忙照料道馆，但这些只知追星的家伙根本罩不住暴鲤龙这种强大

精灵，赶来的乔伊小姐也束手无策。看到小霞归来，虽然姐姐亲卫队如看到救星，但小霞对暴鲤龙有心理阴影，鼓起勇气用水下舞蹈来抚慰暴鲤龙的狂暴及精灵球都不奏效，无奈只好用笼子暂时把暴鲤龙关起来。这时，妄图夺取华蓝道馆的布鲁斯三兄弟张·灵·山前来复仇。仇家找上门，最有力的精灵被自己囚禁，而观察局的检查官也已经隐藏身分潜入到华蓝道馆，小霞该如何捍卫华蓝道馆的荣誉？

大木研究所大决战！

当二人一猫组征战在芳缘大陆时，与他们同为火箭队精英行动队的亚玛多、小三郎组合则仍留在关东大陆。现在他们装扮成精灵潜入到大木博士研究所旁，顺利地偷走了存放在研究所精灵球里的精灵。

给博士做助手的小健将消息告诉了在小智家闲聊的大木博士和小智母亲花子，虽然推测是火箭队所为，但他们熟悉的二人一猫组貌似并没有如此谨慎细心。好在盗贼还没走远，当务之急还是和精灵们一起寻找追查。

亚玛多与小三郎再度装扮成尼多后和隆隆岩，正推着伪装成臭臭泥的装满精灵球的推车，奔向直升机的停落点。不巧却遇到了真正尼多王和臭臭泥，终于摆脱之后到达直升飞机处，发现他们已经被精灵和博士一行包围，大战不可避免，连花子也有了出色的表现。



小霞！得到蓝色徽章吧！

华蓝道馆，小霞的三个姐姐又出去游玩去了（没错，是“又”），华蓝道馆的馆主自然也由小霞担任。这一天喂过了精灵，小健、小樱等朋友陆续来访，谈话中大家才发现，华蓝道馆的水滴形蓝色徽章已经用尽了——一旦训练师们成功挑战了馆主，馆主却拿不出徽章，这道馆可真没法开了……小霞电话联系了姐姐，得知要去小叶村找工匠去做，三人便结伴而行。去往小叶村的路上，三人救了滑下山崖的小叶村最著名的工匠金藏。而当小霞想从金藏那直接拿徽章时，金藏告诉小霞，想拿到道馆徽章，必须要通过徽章修行。

虽然意外顺利地通过第一关，但只是一个开始，严酷的修行还在后面……通过一关又一关，最后还要战胜金藏的大力鳄才可拿到徽章……关键时刻，可达鸭再次自己跑了出来翻进了水里，金藏发现水系道馆的水系精灵可达鸭竟然不会游泳时，表明对小霞的不认可后，走开了……



精灵宝可梦搜查网，去寻找大木博士吧！

一天，大木博士的研究所迎来了客人阿弘和他的皮卡丘雷恩。就在此时，正在接受电视台采访的大木博士失踪了！闻讯赶来的小健和阿弘来到现场，听了事情经过后，分析了嫌疑人的作案手段，决定动用博士研究所里众多的精灵的力量，来协助警察一起搜救大木博士。

绑架大木博士的正是亚玛多和小三郎，两人按照火箭队的南波博士的指示，强行“请”来大木博士一起和他研究精灵力量增大计划的重要环节——精灵病毒，目的当然是服务于火箭队的野心。大木博士一口回绝，于是亚玛多和小三郎用钉子刮玻璃的刺耳声音来逼迫大木博士。而此时，小健和阿弘已经在救援的路上……



小霞认真对决！赌上性命？

华蓝道馆平常的一天，小霞依旧在照顾精灵们，她的三个姐姐则为华丽的水中演出而再次不见踪影。小健给小霞送来了精灵们的点心，正聊时，奈奈跟着她热爱的电击兽棒球队来到了华蓝市，也顺路来看望小霞，爱说爱笑的奈奈让气氛瞬间活跃起来。不过此时，一只神秘的大嘴鸥送来了邮件，信上竟然称要赌上性命在灯台等小霞——口气够大，话也说得也够狠。会是什么人呢？该不是又是张·灵·山三兄弟那种小心眼的恶人要来报复吧？小霞可不是普通的女孩子，看到信后下定决心去会一会这个赌上性命的家伙，而不放心的奈奈也一同前去，至于小健——打扫泳池吧。

来到了灯塔，出现的却是一个羞涩的、没有一点杀气的小男孩——赌上性命没错，但他不是赌上性命来战斗，而是赌上性命来约会小霞……



另一个雪拉比传说

以成为精灵大师为目标的少年阿弘带着皮卡丘雷恩，在马里欧市赶走了试图拆除精灵中心的工人。护士乔伊的外婆老乔伊告诉了阿弘一个很久以前的故事，并提到一个离世的少年尼克。到傍晚，当阿弘和皮卡丘商量如何守护这座充满回忆的精灵中心时，雪拉比出现，将他们传送回了过去，在这里他们救下了当年还是小女孩的乔伊（也就是前面乔伊的外婆），并遇到了当时还在维修雪拉比祠堂的尼克，这正是马里欧市精灵中心建成的前一天。就在尼克热情地邀请阿弘去参加隔日乔伊的生日时，突然下起的暴雨让尼克猜测乔伊一定会去确认祠堂的安全，便和阿弘一起赶往森林救回了倒在地上的乔伊。到乔伊生日那天，阿弘想起穿越前已经老迈的乔伊对着昔日照片发出的“尼克如果出席我的宴会就不会发生那样的事”的感慨，决定去追回已跟随父亲外出的尼克……



火箭队！爱与青春的原点

当火箭队二人一猫组某次被打飞时，小次郎口袋中掉出的一枚有着R字印记的瓶盖，引起了二人一猫在火箭队训练中心时的回忆：当时武藏和亚玛多分属红蓝队，这两个公认的最强女队员本就实力不相上下，分组后更成为看彼此不顺眼的劲敌。但是武藏独来独往的性格让她与之前12组的所有的合作者合作失败。而接下来毒蛇教官给安排的合作对象，是小次郎以及一只会说话的喵喵。训练艰苦而危险的训练，他们在分享食物和互助中提升了友谊，终于决定一起改变未来。

他们终于迎来了以亚玛多为首的蓝队的最终对决，然而在较量中，跌落陷阱的小次郎和喵喵被武藏抓住，但是以她一己之力也难以撑多久了，小次郎让武藏把喵喵救上去而把自己放开……

真新镇，精灵训练师的旅程！

一群失控的肯泰罗搞乱了大木博士的研究所，准备交给新人的关东初始精灵：妙蛙种子、杰尼龟和小火龙，也在混乱中不知去向。而在此时，新人小初也已经来到了研究所。这个孩子眼高手低，相比关东的精灵，他似乎更喜欢芳缘的那些。不过面对眼前的情况，也惟有先帮助博士、小健以及花子和吸盘魔偶去寻找走丢的精灵们。最终将走丢的小火龙解救下来，还在小智的妙蛙种子的帮助下救下了杰尼龟，而小妙蛙种子则在被小初找到后惹怒了火爆猴，在小初和小妙蛙种子被逼到悬崖边时，小智的妙蛙种子赶到挺身而出……亲身经历和亲眼所见，让小初也重新审视起自己对关东初始精灵的偏见。

精灵研究学者小茂和复活的化石翼龙



成为了精灵研究学者的小茂，在彩田岛的研究所的史前精灵复活研究有了新进展，便邀请大木博士和助手小健前来。然而此时他的研究成果也被火箭队的亚玛多、小三郎二人行动队给盯上了，并跟着博士一行偷偷登上了彩田岛。大木博士和小健虽然亲眼看见了复活的史前精灵化石翼龙，但也目睹了野性难驯的化石翼龙的脱逃，包括小茂同组研究的女研究员小原的妹妹小操在内，众人决定一起寻找化石翼龙。然而在找到化石翼龙时，却发现化石翼龙已经被亚玛多和小三郎用强硬的手段抓住。虽然火箭队被小茂和小操联手打败，但是化石翼龙对人类更加不信任，飞向了岛屿深处……

小霞和爱心鱼！爱的战斗！

小霞和姐姐樱花在旅游沙滩游玩时各收服了一雌一雄两条爱心鱼。这种在关东稀有且有接吻习性的水系精灵本以为可以进行非常浪漫的水中表演，无奈雌鱼拉布琳对雄鱼卡斯林并无兴趣，让小霞、樱花以及被邀请来参观的小健都伤透了脑筋。正在想办法时，亚玛多和小三郎突然出现将拉布琳夺走，接着驾驶着火箭队最新交通工具——火箭队 F3 飞速逃离。在小健的建议下，众人决定用爱心鱼的习性来让卡斯林定位拉布琳，方法奏效，加上樱花握上方向盘后狂飙车手属性爆发，让小霞、小健和樱花都很快追上了火箭队二人组，不过二人组也早有准备，一番较量后还用基地内设施抓住了小霞。完全无助之下，小霞鼓励卡斯林解救拉布琳，最终在拼命一搏后，卡斯林救出了拉布琳并终获芳心，但是很快亚玛多与小三郎又追了上来……

奈奈与喷火龙！火焰的猛烈特训

《城都》篇登场的新人训练师、少女奈奈不仅是个精灵爱好者，也是电击兽棒球队的粉丝。而在某次旅行时，她更遇到了电击兽棒球队的明星投手刚志和他的精灵喷火龙敦，不过眼下的情况并不乐观：刚志因为手臂受伤无法再做投手而陷入低迷，他的喷火龙则既不会飞也不会喷火。奈奈尝试各种努力而收效甚微后，索性道破刚志不敢重回球场的现实，刚志终于被重新激发了斗志，接下来他们决定以让敦学会飞行为新的起点。

但是敦并无法克服自己对水的恐惧，飞行特训时敦跌落到悬崖上的树枝上，为了救敦的刚志跟着遇险，本打算上前营救的奈奈也在悬崖边的大风中失去平衡。关键时刻，刚志重现投手本色救了奈奈，而喷火龙面对拯救自己陷入险境的二人，也终于突破恐惧，展翅飞行后扎进水中救出了奈奈和刚志的同时，掌握了火系技能火焰放射……

穿梭天际的传说 阿弘与火焰鸟

旅行到活火山灯火山的阿弘遇到了一个名叫老银的大叔，这个大叔豪气冲天，以收服传说中精灵火焰鸟为目标而来到了灯火山。虽然这个实力强劲且主张光明正大对战的大叔对于阿弘一直以小鬼相称，但接下来还是结伴而行，同行中还加入了男女游客。最终，一行人登上了灯火山顶，亲眼目睹了火焰鸟。然而火焰鸟并不是那么容易收服的，即使强如老银的血翼飞龙也未能如愿，这时同行的男女游客用早已准备的水系精灵和电磁网束缚住了火焰鸟，并同时束缚住了老银和阿弘——原来是火箭队的亚玛多和小三郎。电磁网被老银的菊草叶和血翼飞龙轻松破坏掉后，阿弘和老银联手打败了火箭队。而被电磁网束缚的火焰鸟落入岩浆后以浴火重生的姿态再度出现，与老银的血翼飞龙展开激战……



精灵宝可梦 超世代

随着《红宝石·蓝宝石》的发售，《精灵宝可梦》的动画也同日进入了新的《超世代》篇（以下简称 AG 篇），AG 篇从 2002 年 11 月 21 日起始，到 2006 年 9 月 14 日播放完，共播出了 191 集，分为两季播出，第一季为芳缘联盟篇，这部分讲述的是小智以芳缘联盟大赛为目标、小遥以华丽大型庆典为目标的旅行，可以看做对应游戏的《红宝石·蓝宝石》；第二季战斗开拓区篇所对应的则是《绿宝石》二周目的部分，地点上则与初代重制版《火红·叶绿》相呼应，整体上说，AG 篇照顾到了第三世代游戏原作在 GBA 平台的全部正统作品。



TV 动画简介

芳缘联盟篇

同步，从《超世代》开始！

随着 GBC 力挫众强、使得后续主机 GBA 的发售计划得以完全顺利进行，第三代的正统作《红宝石·蓝宝石》便也没有什么延期之类的麻烦，而动画也顺理成章地在 TV 动画系列的第二世代的《超世代》篇与游戏达成了同步：2002 年 11 月 14 日，《城都》篇的最后一集于 2002 年 11 月 14 日播放完毕。一周后的从 2002 年 11 月 21 日，《精灵宝可梦 红宝石·蓝宝石》在日本发售，同日，新的 TV 动画《精灵宝可梦超世代》（以下简称 AG 篇），也在东京电视台开播，真正实现了完全的同步。

新女主角登场

小霞陪伴了大家整整一个世代、三季动画，但是在新的 AG 篇中，小霞还是与大家道别了。取而代之的新女主角，是以《宝石》版女主角为原型的橙华道馆馆主千里的女儿小遥。作为馆主千金，小遥当然也非常喜爱精灵，以至于在 10 岁这个年纪，也从小田卷博士那拿到了小火鸡作为自己的第一个精灵，与小智一同在芳缘大陆展开了旅行。

小刚回归

在城都篇的最后，小刚也和小智道了别。而小刚回到家以后的故事，便是《精灵宝可梦放送局》动画里所交代的那样，解决了家里和尼比道馆的麻烦，之后不甘寂寞的小刚回来了，怀揣着精灵饲育大师（以及结识更多漂亮姐姐）的梦想，来到了美丽的芳缘大陆。

四人旅团

说到《超世代》，有一个非常醒

目的特点就是芳缘旅团的人数为4人，而之前旅团的人数都是维持在3人这个基础上，偶尔会有新伙伴同行，但大多数仍是小智与一位大哥哥以及同龄少女的班底。而芳缘之旅之所以破了例，是因为新女主角小遥带了家属——弟弟小胜。不过小胜可不是累赘，用丰富的知识在适当之时给予讲解的同时，童言无忌的小孩子性格也给旅途增加了不少乐趣。而这个设定在如今的XY篇中，也被再度启用。

再现游戏的开始剧情

在《宝石》版的游戏中，主角去研究所会被告知博士外出了，出了镇子便看到小田卷博士被土狼犬追赶，接着忙于奔逃的小田卷让主角从三个精灵球挑出一个精灵帮他解围……而这个充满创意的剧情设定，在动画中也得到了再现。

新的大陆，新的精灵

和彼此接壤的关东、城都大陆不同，《宝石》版游戏和AG篇动画中的芳缘大陆是距离以上两地很远的地方，因此栖息的精灵也都与以上两地有很大差异。小智虽说独自来到这里，但只带上最好的同伴皮卡丘，其他的精灵都在当地收服，差不多也算是从零开始了。小遥、小刚、武藏、小次郎等，也都在芳缘大陆收服到了属于自己的精灵。

芳缘联盟

芳缘地区的训练师联盟，主要人物包括八个道馆馆主、四个天王以及一个冠军。规则也是每打败1名馆主就可以取得该道馆的徽章，集齐八个道馆徽章后可以参加彩幽市的联盟大赛，即彩幽大会，在此和众多强者对战、挑战四天王以及冠军。芳缘联盟的八个道馆包括有卡纳兹道馆、武斗道馆、紫堇道馆、釜炎道馆、橙华道馆、茵郁道馆、绿岭道馆和琉璃道馆，这些道馆都以所在地来命名。四天王包括了恶天王花月、鬼天王芙蓉、冰天王波妮和龙天王源治，冠军并非《红宝石·蓝宝石》原作中的大吾，而是《绿宝石》的冠军米可利。

华丽大赛与华丽大型庆典

游戏《红宝石·蓝宝石》中新增的华丽大赛在动画中得以再现，对于被掩盖在小智主角热血战斗光环下的女主角尤其重要。因为有了华丽大赛，女主角便可以以此为目标，走一条与小智截然不同的道路。而整个AG篇，我们也都见证了小遥作为一个协调训练师的成长之路。而与新的华丽大赛以及小遥的协调训练师目标对应的，是小遥也有了劲敌。

作为一种新兴的赛制，华丽大赛的最大意义便是让精灵训练师们不再执着于把精灵培养成战斗武器，也可以走华丽漂亮的路线。评委主要包括华丽大赛事务局的局长康肯斯坦和精灵俱乐部的部长须木佐以及乔伊小姐，此外还会请到一些嘉宾来做特别评委。比赛方式主要包括魅力展现、表演和对战赛，并且也在八个城镇设有分赛场，胜出后便获得相当于徽章的缎带，而当收集到五个缎带后，就可以参加华丽大赛领域的重要大赛——华丽大型庆典了。芳缘的大型庆典在凯那市，因此也被称为凯那华丽大型庆典。

二人一猫组的精灵重组

相比于小智一行的洒脱，本来就缺乏精灵的火箭队二人一猫组可不能那么随意扔下自己的精灵。但没想到遇到了比他们更强大的更不讲理的家伙，于是，武藏和小次郎只能泪别朝夕相处的阿柏蛇和双弹瓦斯……不过他们不会就此中止自己的计划，即便无数次被打飞变成星星有时也会RP爆发，这二人一猫组，也终于有了剑牙蛇、恶人球这些新的伙伴。而解决海皇牙和古拉顿的危机中，三个家伙还意外地在拯救世界的重任中起了重要的作用。

超古代精灵传说与两个反派势力

在芳缘的传说中，海皇牙创造了大海，拥有有从云层中降下大雨、以此来扩大海洋面积的力量。而古拉顿是创造了大地的神，它翻动着土地并扩散出光与热使水分蒸发，引发的岩浆在冷却后则成为陆地。这个大地海洋平衡的传说，被一些信徒所执迷，期望唤醒并控制主神来创新新的世界，这就是来自游戏原作的反派势力海洋团和岩浆团。在海皇牙陷入暴走状态时，古拉顿挺身而出止住了海皇牙——和游戏里见面就掐的死对头不同，TV动画中的这两位看起来更像是老朋友。

而岩浆团和海洋团却很难和平共处，他们要改变世界，但目标方向截然相反，所以有着先天的矛盾。结果想要依靠古拉顿力量的研究团控制了海皇牙，想要依靠海皇牙力量的海洋团却捉住了古拉顿。而他们视若至宝的宝石并没能帮他们实现愿望，最终，宝石被破坏，两个反派势力也都被各自的老大解散了。

红蓝宝石

远古时候的人类为了控制强大的超古代精灵——古拉顿和海皇牙，分别制造了一红一蓝这两颗宝石，其中蓝色用来控制古拉顿，红色用来控制海皇牙。然而古人根本无法实现对两个超古代神兽力量的控制，这种亵渎大自然的做法自然无果而终，但这两颗宝石却成为了野心家们放手一搏的目标，而持有宝石的的野心家们的邪恶又使两大超古代神兽陷入暴走，意志薄弱的持有者则会被宝石附体从而遭到反噬。远古的人类出于对自己行为的忏悔，把两颗宝石给封印起来，以防悲剧重演。但是现代科技打破了古代的封印，却依旧无法拥有控制宝石和超古代神兽的智慧与能力……最终，宝石被古拉顿与清醒的海皇牙一起破坏了。

对战开拓区篇

在完成了芳缘地区的联盟挑战和华丽大型庆典后，小智、小遥和小刚回到了关东，他们在这里挑战对战开拓区和关东地区的华丽大赛。而这也是动画中对战开拓区的地点与游戏原作有所出入之处。其中原定于2004年11月4日播出的一集因为10月下旬发生地震，而将该集撤下，从那时起一直到现在，地震、地裂和震级变化这三个技能都没在动画中再出现过。

关东大陆的战斗开拓区

2004年1月29日，《精灵宝可梦 火红·叶绿》发售，很多玩家在经历了一年多芳缘大陆的游戏之旅后，又重启关东大陆的征程。2004年9月16日，随着《绿宝石》的发售，新的挑战——战斗开拓区也成为日后的热门挑战设施。

《超世代》的战斗开拓区对应的就是游戏《绿宝石》中的战斗开拓区，和游戏不同的是，动画中的战斗开拓区位于关东大陆，而这个设定，正是在动画中将第三世代游戏的《火红·叶绿》的关东之旅和《绿宝石》的战斗开拓区都体现出来。

战斗开拓区是一个强者云集的地方，这些身经百战的训练师们，使用的也不乏各种最终进化形态的强悍精灵。在到达战斗工厂的挑战前，小智更看到了传说中精灵急冻鸟，最后的神代则直接指挥雷吉洛克、雷吉斯提尔和雷吉阿伊斯这三个传说中精灵来战斗。当然，小智这里也不是没有强大精灵，在最开始，小智和训练师就指挥喷火龙和急冻鸟展开了一场激战。

小智回家与小遥的关东之旅

小智为了挑战战斗开拓区而踏上了新的征程。与小智挑战战斗开拓区同时进行的，是小遥的关东华丽大赛的征战，而最终，竟然是小智和小遥一同获得了白蜡缎带。

CG表现技能

剧场版《雪拉比的超时空遭遇》、《水都的守护神》的CG场面让很多观众难忘，而在那之后，CG动画技术一直在高速发展。2005年，AG篇的动画中在保持人物风格2D的基础上，将技能部分全部CG化，使得战斗部分更加绚丽。不过在今天，大家早已经习以为常了。

与《精灵宝可梦突击队》联动

2006年3月23日，NDS平台上基于系列第三代《精灵宝可梦》而制作的活用NDS触摸功能的A·RPG《精灵宝可梦突击队》发售，并以衍生游戏作品的身分首次与正统作动画联动。155、171、172集中，原型为《精灵宝可梦突击队》女主角的突击队员日向在动画中和小智一起解决来自宇宙的精灵迪奥希斯所引发的危机。

第四代精灵登场

次世代精灵在本世代动画中登场也算是惯例了，在AG篇117集中，小遥由于她做的能量方块被刚比兽吃个精光而有了好感，一番波折之后，小遥在在满屏的吃相中完成了刚比兽的收服，这个收服时直接吞下精灵球的贪吃又可爱的家伙给以后的旅途中没少闹出笑话。此外，玛奈奈、啼哭树等第四代小精灵也都在TV动画中登场。

驶向新大陆

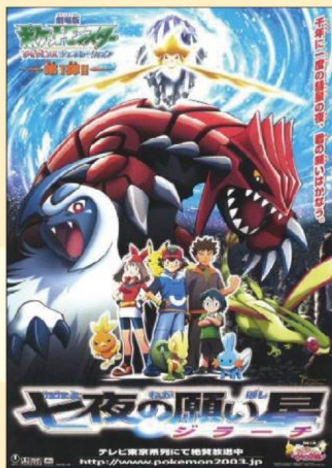
结束了战斗开拓区的挑战，小智终于称霸了战斗开拓区，并和小遥一起在白蜡镇的祭典活动的华丽庆典大赛中共同获得了缎带后，小智回到了家乡真新镇。路上他遇到已经成为研究员、刚从新奥大陆回来的小茂，这对宿敌在真新镇展开了一场对战，小茂的魔电兽大战皮卡丘。小茂胜出后告诉小智：不要因为制霸战斗开拓区而沾沾自喜，新奥还有很多他从未见过的精灵……小智对这番话念念不忘，在家短暂地休憩后，便乘上了驶向新奥大陆的轮船，开始新的旅行与挑战……

《超世代》剧场版

AG篇的剧场版共有4部，分别是2003年的《七夕的许愿星 吉拉齐》、2004年的《裂空的访问者 迪奥希斯》、2005年的《梦幻与波导的勇者 卢卡里奥》和2006年的《苍海的王子 玛娜菲》。其中前两部完全以第三代精灵担纲，虽然偶有刚比兽这些第四代的小精灵出场，但主力仍为第三代精灵。而后两部，则已经开始为2006年即将发售的新作进行铺垫了。

七夕的许愿星 吉拉齐

首映：2003年7月19日



剧情简介

法恩斯，一个有着喀斯特地貌的美丽地方，小智一行为了看千年一次的彗星来到了这里。在法恩斯的移动游乐场中，小智等人被魔术师巴特拉的精彩表演给吸引住了，然而小胜却隐约听到呼唤……巴特拉告诉他们，这是幻之精灵吉拉齐的召唤，当吉拉齐千年一次的苏醒之时到来，一旦和心底纯真的人成为搭档，那么吉拉齐就可以醒来7天，小胜极有可能是被吉拉齐选中。在巴特拉的帮助下，小智和伙伴们终于在沉睡之茧找到了吉拉齐。吉拉齐也快乐地和大家在一起……但是巴特拉并不是无偿帮助，作为前岩浆团团员的他依靠吉拉齐的力量，终于自认为复活了远古的大地神兽古拉顿，没想到造出的只是一个怪物。最终，大家一起消灭了古拉顿外形的怪物，而吉拉齐也重归于千年的睡眠……

简评

剧场版中的法恩斯的原型是就中国的武陵源，透过银幕甚至感觉到片中自然深山夜晚所散发出来的泥土树木味道，在小智乘上沙漠飞龙与血翼飞龙恶战时，原型武陵源特有的喀斯特地貌被雄伟壮观地展现出来，更给这段空战加上了独特的精彩。

而在东方的文化中，千年不仅是一个时间上的流逝，更意味着不随时间改变的浪漫以及物似人非的感慨。片中也是如此，短短的缘分让吉拉齐和小胜、小智、小遥和小刚相识，感受到了人世间的友谊，在帮助这些朋友们化解了危机后重新归于沉睡，再度醒来时……这些千年前的朋友们又在哪里？某种意义上说，千年这个关键字甚至超越了剧情本身，而千年醒一回的吉拉齐也无数次出现在FANS的同人作品中。

至于巴特拉，大概是最纠结的反派角色了，如果说在岩浆团时去搞复活古拉顿的研究还是为了理想，现如今和青梅竹马驾着车游历世界各地，并用魔术给各地的人们带来欢乐也给自己带来收入，本已过得很安逸。然而心中的执着最终还是让他没有甘心于平淡，而继续了在岩浆团时的疯狂，那个巨大的古拉顿怪物代表了他的失败，相信他认清了现实后可以放下执念去开开心心地享受人生了。

裂空的访问者 迪奥希斯

首映：2004年7月17日



剧情简介

四年前的极光带来了一场惊天动地恶战，极地科考科学家伦多博士和儿子小超亲眼见识了那可怕的一幕，尽管考察未受影响，但博士还是把迪奥希斯被消灭后留下的核心带回到拉鲁斯市。

拉鲁斯是一座高度发达的现代都市，小遥的劲敌小瞬便出生在这里。四年后的小超，虽然因为亲眼目睹的那场恶战而对精灵始终心怀恐惧，却阴差阳错地和来此挑战战斗塔的小智组成了一队。就在小智等人为如何解开小超封闭的心灵而绞尽脑汁时，原本被雷库萨消灭掉的迪奥希斯再度复活，并到拉鲁斯寻找依旧核心化的同伴，但它召唤同伴的极光却再度引起老对头——大气层中的天空精灵雷库萨的注意。雷库萨并没有因为四年前的胜出而释然，相反以更加不灭掉不罢休的姿态再次向迪奥希斯发动进攻。战斗得难解难分时，伦多博士带回的陨石核心也终于复活，两个迪奥希斯大战雷库萨，引发了拉鲁斯市的警戒系统的混乱，无论是人类还是精灵都陷入重大的危险之中。危机时刻，迪奥西斯放弃前嫌拯救了险些被警戒系统吞噬的雷库萨，而雷库萨也终于接受了这两个外太空的来客。

简评

原型为加拿大的多伦多市的2004年剧场版舞台拉鲁斯市，以高度现代化的城市展现在银幕上，和充满大自然宏伟气息的法恩斯截然不同。而本片最大的卖点，则是游戏原作的两大强者——雷库萨与迪奥希斯的战斗，作为一级神兽的雷库萨的实力强于迪奥希斯，但迪奥希斯在动画中不仅可以自由切换各种形态，后来更是两个一起上将雷库萨打败，好在紧要关头他们抢救了这个大家伙，也彻底化解了误会，尊重生命、化解前怨使得整部片子的主题得以升华。其实影片中最强悍的其实既不是迪奥希斯也不是雷库萨，而是暴走了的方块机器人，防御系统下那种犹如白细胞吞噬般的无差别埋没攻击，不得不让人感慨科学的力量。

梦幻与波导的勇者 卢卡里奥

首映：2005年7月16日



在本片正式公布第四代精灵卢卡里奥时，便获得了极高的人气，影片中卢卡里奥与阿伦跨越时间的羁绊更感动了无数观众。而人气精灵梦幻归来，以及雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔三个二级神兽以守护者形象登场，都给本片聚敛了极高的人气。另外，小智、小遥等的古典装束也带来了新鲜感。

剧情简介

在古代，人类为了土地和各种利益，纷争不断，体格庞大的精灵也被武装起来，使得战争的规模、影响和破坏性都更大，当几百年前的那场灾难性的大战将要摧毁琳恩女王的奥兰德尔城时，女王的波导使阿伦带着精灵卢卡里奥前去阻止。他们掌握着波导之力，那是一种人类和精灵都会具有的能力，激发出来便可以大幅度发挥潜能。阿伦阻止了战争，却和卢卡里奥一道就此失踪，成为奥兰德尔城世代传颂的英雄。

时光荏苒，当小智一行旅游到这座古典风格十足的城堡时，正赶上这里举办对战大赛，小智在战斗中脱颖而出，获得了大赛的"波导的勇者"的至高荣誉。然而就在庆祝晚会上，当年阿伦留下的勇者之杖中，失踪数百年的卢卡里奥从中跳了出来，原来它被阿伦封印在勇者之杖里，而在它的印象中，阿伦是从战场上逃避的懦夫，并非流传下来的拯救了城堡的波导勇者……

就在大家为此纠结时，淘气的梦幻因为受到两个玛狃拉的惊吓而把皮卡丘和喵喵带到了栖身的创世之树，小智为了找回皮卡丘、卢卡里奥则为寻找几百年前的真相，大家一同出发。通过时间之花，卢卡里奥渐渐了解了当年阿伦的目的。创世之树虽然表面看是个巨大的树

形岩石，但也有自身的免疫系统，在误认为小智一行是入侵者时，毫不犹豫地出动了类似白细胞的物体吞噬了来访的人类。尽管创世之树和梦幻心意相通，然而当梦幻强制停止创世之树的免疫系统救出被吞噬者时，创世之树也由于梦幻体力不支而难以维持稳定，陷入了坍塌。紧急时刻，卢卡里奥再度用生命拯救了梦幻与即将坍塌的创世之树。在因为体力过度透支而即将离世前，卢卡里奥终于在最后一朵时间之花上知道了阿伦的真意，含笑赴死，重回阿伦的身边……

简评

由于本片以第四代发售两年前便筹划拍摄，因此自由度相当高，影片的原创成分也很多。以天鹅堡为原型的奥兰德尔城为本片奠定了古典风格的基调，开始时众人的中世纪装束也让人有种不同于以往的新鲜感，叙事风格也不同于以往——并非是介绍精灵宝可梦世界的生态系统，而是直接以传说切入。且沿袭了《七夕的许愿星》的框架，再度以时间跨越为概念引出颇具深度的故事，"《精灵宝可梦》系列"的游戏和动画对于死亡大都一带而过，但这部剧场版却将死亡的概念以此种方式体现出来，带来的是直击内心的震撼。



精灵宝可梦突击队与苍海的王子 玛娜菲

首映：2006年7月15日



本片作为《超世代》最后一部剧场版，其实对应了两款游戏：一款是 3 月 23 日发售的 NDS 游戏《精灵宝可梦突击队》，通过预售券可以开启隐藏任务，从而获得玛娜菲的蛋；对应的第二款，便是 9 月 28 日发售的第四代作品《精灵宝可梦 钻石・珍珠》，通过联动将玛娜菲的蛋传送到《钻石・珍珠》中，从而孵出玛娜菲出来。作为尚未发售的新作中的幻兽，玛娜菲备受瞩目。

剧情简介

对于航海家和海贼们来说，传说中大海深处的海之王冠是一个难以抗拒的诱惑，这个至宝中的至宝存在于海底的某个宫殿，而要找到这个宫殿，惟有跟随玛娜菲。终于，大海盗凡顿获得了玛娜菲的蛋，但就在计划该如何前往海之神殿时，潜伏在海盗内部的突击队员杰克救出了玛娜菲的蛋。

另一方面，旅行中的小智一行迷路口渴时遇到了玛丽娜马戏团，欣赏了精彩的表演之余，小遥更获知自己与眼前诸人同为水之民后裔的事，玛娜菲由于刚生下来时见到了小遥也有了难以割舍的羁绊。但玛娜菲必须要送回海之神殿，火箭队和大海盗凡顿亦都以此为目标尾随而至。在有着惊人蛮力的恶棍凡顿的暴力之下，海之王冠遭到破坏，海水涌入宫殿，小智憋着气把海之王冠的水晶全部归位；而在凡顿和杰克混战时，海里的精灵们已经和海盗们战斗起来，将海盗打败。获得了海之王冠的玛娜菲王子，留在这里继续守护一方……

简评

如果说2005年《精灵宝可梦》剧场版带领观众畅游了一番天鹅堡，那么今次就是那不勒斯的卡普里岛和水下的古罗马宫殿——这些都是该片的舞台原型。依托于大海，蓝天碧海白云的景色自不必说，海下又是另一番美景。，蛮力的大海盗凡顿、敏捷诙谐又极富爱心的突击队员杰克都让人印象深刻。视觉表现上，无论是速度感满点的海上追击、还是极具魄力的海底宫殿坍塌崩坏场面，都给本片大大加分。

情节上，小遥是水之民的后裔的确让人意外，结合小胜的心地纯洁的孩子、小智的波导使，再加上小遥的海之民后裔（以及追妹天王小刚），这一队伍的构成还真不一般。当然，能在即将到来的《钻石・珍珠》中通过本场电影获得玛娜菲，对多数游戏玩家都是莫大的期待。

剧场版相关短片

《超世代》的剧场版短片只有一部，即与 2003 年剧场版《七夕的许愿星》同时播出的短片，之后的剧场版便不附带短片，直到 2012 年才恢复。

跳舞秘密基地

2003 年剧场版短片。在《超世代》的 TV 动画中中，火箭队一直致力于游戏中那样去挖秘密基地，而这次皮卡丘他们在外面玩的时候，竟然也发现了火箭队的一个秘密基地，并遇到了被囚禁的音波怪，但却被喵喵发现了。追逐中，喵喵摔倒，手上的魔力棒跟着摔了出去并启动了开关——这是一根能够让闻者跟着音乐跳舞的魔力棒子，于是追逐战就在舞蹈中彻底成为了一场热热闹闹的大喜剧。



十周年特别篇动画

2006 年是《精灵宝可梦》诞生十周年的年份，而在这一年，便上映了一部作为十周年特别篇的动画《幻影精灵的主谋》，于 2006 年 4 月 29 日在美国 Kids'WB 电视台首映，也是美国第一部《精灵宝可梦》的动画特别篇。

幻影精灵的主谋

曾被精灵研究协会解雇的荣教授完成了其幻影系统的开发，小智、小刚、小遥和小胜都被邀请到了他城堡般的实验室前来参观，在这里他们还遇到同样被邀而至的小霞和大木博士。幻影系统通过数据制造出的幻影精灵不仅具有完全真实的外形和触感，更因为可以通过操控数据来轻易改变技能和属性，而有着压倒性的强大。在小智热血沸腾地打算挑战时，系统出现了异常，接着自称幻影主谋的陌生人先后劫走了荣教授和大木博士，实验室也被失控的幻影精灵们占领。在拒绝幻影主谋交出大木博士研究所密码的要求时，大木博士看到了被其称为失败作品的梦幻。

小智等 5 人想法拯救大木博士之时，火箭队二人一猫组也打起了强大幻影精灵的主意。当小智拼尽全力救出梦幻后发现是幻影精灵时，皮卡丘也被抓住去，被幻影主谋用设备从记忆中挖掘数据，眼看着皮卡丘痛苦万分，大木博士交出了实验室密码，幻影主谋由此下载到了全世界精灵的数据，并创造出了幻影炎帝、幻影急冻鸟甚至幻影超梦这些传说中精灵。在他宣布将用幻影系统征服世界时，其身分也被大木博士揭露——最先被抓走的荣教授。他先通过全息幻影制造出幻影主谋、再制造自己被抓走的假象。他被开除的原因正是因为其幻影系统完全抹杀精灵的个性，而如今，他正打算用这个疯狂的系统向研究协会复仇。

众人与荣教授的战斗在所难免，幻影精灵压倒性的优势让小智等人毫无胜算，关键时刻，梦幻出现救下了皮卡丘，但随后被恼羞成怒的荣教授指挥幻影超梦将其轰碎，碎片被吸收进幻影系统……而小智等人甚至无暇悲伤，因为幻影



超梦强大到让人绝望，然而在幻影超梦打算对众人发动最后一击结束战斗时，梦幻从幻影超梦的体内分离出来将其牢牢牵制住。小智虽不情愿，但只好抓住机会让皮卡丘使用最大威力的高压电击同时破坏了牵制在一起的梦幻和幻影超梦，幻影系统也被破坏。眼见一切成空的荣教授则却走进了已经燃烧的研究室……

在谈及梦幻为何再度出现时，大木博士说：梦幻不仅仅是数据，而是有着真正灵魂的生命……

《精灵宝可梦放送局》动画（AG篇）

这部分继续来介绍《放送局》的动画，有关人物角色的剧情中，只有一集可以真正归入到AG篇，其实也只是从AG篇的TV动画部分开始的回忆剧情。此外，4部短片所合成的2集合集，则因为只有精灵们登场而主角相对模糊，故按照播出时间，来讲这两集一同划入到AG篇之下。

加油！积极向上的火箭队

故事发生在AG篇TV动画的一开始，被傲骨燕军团合殴、又被皮卡丘电飞的火箭队三人组，掉落在一个村庄，却被当作从天而降的天使——救援团，为了向村民们展示自己的邪恶本质，火箭队三人组对袭来的巨大机械展开攻击，没想到更加得到了村民们的景仰。

原来，村子附近山上城堡内住着一个怪人，时常遥控操纵机械来骚扰村子，村民忍无可忍，拿上农具要去讨伐怪人，少女玫瑰认为那是以卵击石的莽撞之举，就写信给救援团——新闻中天天播放的英雄们，其实是被村民误以为是新闻的特摄片，更有趣的是电视里救援团也是白衣、R标志、二人一猫组合，连发型都完全一样。欢迎宴会上，武藏果断地答应了村民们彻底除掉怪人的要求，表面上她是不辜负村民的期望，但内心却是要将这个村子建立成火箭队在芳缘大陆的一号根据地，并将村民全部发展为火箭队成员。

次日，火箭队三人组驾驶着由被他们推倒的机器人改装成的喵喵战车向山上城堡驶去，村民持农具跟在后面。城堡的大门打开了，一个更加巨大的机器人踏着重重的脚步声走了出来，一场《精灵宝可梦》版的超级机器人大战即将展开。而此时，一直想报复火箭队的傲骨燕群也飞抵这里……



相会千年镇+喵喵辛苦打工记

这是一个生活在大城市里的小精灵们的故事，一个平常的、阳光明媚的早晨，拥有成为城市精灵老大梦想的的喵喵在买来早餐回家时，与买化妆品的迷唇娃撞个正着，之后两个家伙错拎了篮子。发现早点变成化妆品后，饿肚子的喵喵着急地追了上去，可是迷唇娃却误以为这个奇怪的精灵要抢自己的篮子而跑开了。为了自己的早点，喵喵和迷唇娃及迷唇娃的伙伴们展开了一场早点大追击。

游手好闲的喵喵某一天忽然开窍：要达成它的伟大梦想，没钱是不行的。于是，喵喵开始打工送比萨。不过喵喵是个爱耍小聪明的家伙，它把活摊给了皮丘兄弟、迷唇娃、可爱熊等小朋友们。不过小家伙们都没受过专业的训练，一份份送单全部被搞砸，而耍小聪明的喵喵也被解雇。找了新的打扫空中庭院的工作后，喵喵不敢再耍小聪明了，但小家伙们为表达歉意，主动前来帮忙……



迷侦探喵喵登场+小侄女利利鼠是大麻烦

一个早上，喵喵在公园打算为梦想而吃下美味的三明治时，三明治竟然自己跑了……喵喵虽然也觉得奇怪，但也知道要追，结果三明治竟然自己跑进了可爱熊的嘴里，可爱熊一口把三明治吃掉了……这时，细心的皮丘哥哥发现了奇怪的脚印，大家带上被打击得七荤八素的喵喵跟着追过去，在图图犬的帮助下，终于让偷喵喵三明治的变色龙现身。然而当追到其住处时，却发现它原来在照顾一只落单的利利鼠。

这只利利鼠原来就是玛利露利的侄女，非常可爱但也非常让人不省心，这一天它又出去到处淘气，横穿马路、妄图一跃过河，虽然利利鼠运气超好，但其他的小精灵们还是为其担心。喵喵为了漂亮的玲珑猫而精心准备的求爱，更因为淘利利鼠的捣乱而搞得一团糟……



ANA短片（AG篇）

《精灵宝可梦》动画系列中的"《ANA》系列"是在Pokemon公司与ANA（日本全日空航空公司）合作的精灵宝可梦涂装飞机上播映的《精灵宝可梦》短片，讲述的都是小精灵们的故事，虽为短片但时长往往达到达20多分钟，比剧场版短片及《放送局》中的短片都要长。其中的前三部因为登场的精灵都是来自于《超世代》的动画中，所以我们将这一部分也收录于《超世代》之下。

皮卡丘的夏日祭典

海之广场的精灵宝可梦夏日祭典就要开始了，大家都在积极的做着准备，其中喵喵和忍兽负责接送大明星玛力露莉，但是接送途中，玛力露丽被盔甲鸟劫持到了海中的钢铁岛。在喇叭芽长老的提示下，皮卡丘等伙伴们决定去救出玛利露利。在钢铁岛，经过一番打斗，大家最终发现盔甲鸟劫持的原因仅仅是希望因地理环境而被困的哥特拉王和小哥特们拉能听到玛利露利美妙的歌声。在鲸鱼王的帮助下，皮卡丘和哥特拉王、小哥特拉们渡过大海来到海之广场，一起参加精灵的夏日祭典。



皮卡丘的鬼怪狂欢节

皮卡丘和小伙伴们准备去一个湖边游玩，中途时由于杰尼龟和刚比兽都饿了，所以不得不停下来提前进行午餐。而住在鬼屋的一群精灵得知皮卡丘它们在这附近，决定把皮卡丘它们当作今年鬼怪狂欢节的客人，可在这过程中杰尼龟和啼哭树却被吓哭了，鬼屋的精灵们用尽各种方法才把它们逗笑。

这时喵喵带着忍兽和恶人球准备来拆毁这栋房子，于是皮卡丘和鬼屋的精灵们联手吓唬喵喵一行，喵喵被鬼屋精灵们吓的魂飞魄散，在心理承受能力几乎已经到极限的时候，却意外识破了杰尼龟等的装扮，然而喵喵还是被大家联合一起发动的必杀——超级皮卡丘气球，把喵喵等送到了月球上去……



影漫世界 动漫秀

皮卡丘的顽皮岛乐园

皮卡丘和小伙伴们在去海岛游玩的途中，遇见一只无精打采的小忍兽，小忍兽说海岛已被喵喵一伙暴力霸占，还把小忍兽及其伙伴们打成了天上的星星……皮卡丘和它的伙伴们当然不会看着不管，于是皮卡丘它们开始教小忍兽、皮丘和叉尾鼬们练习如何战斗，在进行了各自有针对性的练习后，皮卡丘和小忍兽及其伙伴们一起去小岛准备和喵喵它们算账。

此时，最擅长做白日梦的喵喵正想象着独霸海岛后的美好日子，皮卡丘一行来了……经过大家的齐心合力，用智慧以及小忍兽们的超常发挥，最后终于把试图将小岛乐园占为己有的喵喵一行打成了天上的星星，而皮卡丘它们也同小忍兽等岛上精灵一起度过了一个愉快的夏天。



精灵宝可梦不可思议的迷宫 进取队出发！

最早的《精灵宝可梦》衍生游戏动画，改编自衍生游戏《赤之救助队・青之救助队》，也是这一类动画的起始。该片完全沿袭了游戏原作的设定：一个人类从昏迷中醒来发现自己变成杰尼龟，身处在一个没有人类的纯粹的精灵世界。在被发现它的小火龙带回了住处后，和小火龙以及同住在这里的菊草叶成为了朋友，此时它们的名为进取队的救助队也正在打算扩充成员，变成杰尼龟的主角便被拉进了进取队。

此时皮丘正在为哥哥皮卡丘遭到绑架而伤心，但救助队基地最精英的ACT队正在外执行任务，队伍等级尚很低的进取队接下了这个任务，与此同时另一个由耿鬼、阿柏怪和瑜伽斗士组成的坏心队也来争取名额。地豚会长无奈之下将救助任务破格授予了两队。坏心队正如其名，从买空商店开始就对主角一行一路设绊，甚至因为挂念哥哥而执意追来的皮丘也被它们封进了洞穴中。但是绑架皮卡丘的盔甲鸟太过强大，先到坏心队被打败了。进取队用仅有的两颗蓝橘果先后救下了皮丘和坏心队后，戴着袋兽婶婶赠予的幸运围巾，直面强敌……



其他游戏动画

其他游戏动画是区别于TV动画的《精灵宝可梦》游戏改编动画，其中主要是衍生游戏改编，剧集往往也只有一两集，制作目的则大多是对游戏进行宣传造势。

精灵宝可梦 DP 钻石与珍珠

《钻石与珍珠》(下文简称DP篇)是《精灵宝可梦》系列TV动画的第三部，对应了2006年发售的系列游戏正统作品《精灵宝可梦 钻石・珍珠》。

TV动画：钻石与珍珠

DP篇TV动画的一大特色，是持续播放了191集(包括2个特别篇，总集篇除外)，而中间完全没有分季，从2006年9月28日开播到2010年9月9日放映完毕，191集一气播完。



新的劲敌

以成为精灵大师为目标的小智在完成了对战开拓区的制霸后，向新奥联盟发起了挑战。他遇到了以成为协调训练师为目标的小光并一同踏上旅程，而之前的冒险伙伴小刚也在不久后加入了小智的队伍中。小智在冒险的起点遇见了和自己有着截然相反的训练师观念、但同样优秀的训练师真嗣，在一场不分胜负的对战后，有着相同目标的他们成为了劲敌。

小智和真嗣的较量不仅仅在于实力上，更关乎信念。在希罗娜的开导下，两人随着旅途的进行，开始变得可以互相接受对方的观念。真嗣在和神代对战后，观念发生了改变，在哥哥的提议下与小智一决雌雄。虽然小智惨败，但是真嗣已经认同了小智，并将他视作劲敌。小智在战败后更加努力修行，一路上不断克服来自各大反派势力的纠缠，成功取得了八枚徽章，站在了联盟的舞台上，而他在四强战遇到的对手正是真嗣。小智拿出了上次对战中完全相同的阵容应战，终极对决中，小智最后用自己苦心培养、曾被真嗣抛弃的豪火猴完成了双重复仇，但已经改变惟强者论观念的真嗣，还是夸赞了战败的魔电兽。

新奥地区与新奥联盟

新奥地区是位于关东地区和城都地区西北部的岛屿，由大陆和东北部的对战开拓区组成，另外还有诸多小岛，地标是中部贯穿南北的殿元山脉。在动画中，新奥地区出现了近40个城镇，有很多是为华丽大赛的剧情添加的。

新奥联盟是新奥地区的精灵联盟，下设八个道馆、四位天王和一位冠军。训练师需要打败八个道馆训练师并获得徽章才有资格参加一年一度在铃兰岛举办的铃兰大会。正式进入铃兰大会初赛的有64位训练师，前三轮比赛是三对三对战，到16强后规则变为6V6全体对战，对阵由抽签决定。大会冠军可以得到达马兰奇会长和希罗娜颁发的冠军奖杯。铃兰大会上，小智接连战胜了尚志、考平、真嗣等劲敌，虽然在半决赛上败给了神兽男达克多，但四强也是小智至今为止在联盟大会上的最好成绩。

华丽大赛

新奥地区有很多华丽大赛的会场，协调训练师需要收集至少五个华丽大赛缎带勋章才能参加大型庆典。新奥地区的华丽大型庆典在立志湖举行，胜利者可以得到缎带奖杯，这是新奥地区协调训练师的最高荣誉。华丽大赛主要由华丽表演和华丽对战两部分组成，在华丽表演中训练师用两只精灵配合，展示他们的技能和装饰；华丽对战也是双打的规则，训练师需要将美感融入到战斗中。对战中取得胜利或者在规定时间内分数较多者将取得比赛的胜利。

小光的成长之路

DP篇的另一条主线就是小光的华丽大赛之旅，相比超世代，DP篇对华丽大赛的刻画多了很多。小光受到母亲的影响，在出发前就定下了要成为最优秀的协调训练师的目标，她在和小智一起的旅行以及在

各大会场和劲敌们的交手中学会了很多训练师之道，从而从一个新手迅速成长为有独当一面能力的协调训练师，并拿到了参加华丽庆典的资格。最终，小光在新奥华丽庆典上取得了亚军的好成绩。

新奥时空传说

小智一行人与新奥地区的反派组织银河团的对抗的线索正是新奥的时空传说。在36集中，银河团首次亮相，尚志也引出了创世传说的故事。随着冒险的进行，银河团的活动愈发频繁，其召唤传说中精灵的目的也浮出水面。银河团最终在殿元山展开了行动，不过被小智成功阻止。

《钻石与珍珠》剧场版

《钻石与珍珠》共有4部剧场版，其中第一部2007年的剧场版为动画十周年的纪念之作，亦是DP篇剧场版神之战三部曲的第一篇，之后的2008、2009剧场版，都围绕新奥地区的主神之间的大战展开。最后一部《幻影的霸者》则起到了承上启下的作用，为第五世代《精灵宝可梦 黑·白》的到来做了一个铺垫。

迪亚路卡 VS 帕鲁基亚 VS 达库莱

首映：2007年7月14日



剧情简介

小智等人为了参加华丽大赛，来到了以“时空之塔”闻名的白杨镇。但是由于时空神兽——迪亚路卡和帕鲁基亚因某种原因失控而互相打斗，波及了白杨镇，导致镇上发生各种异变。人们认为是达库莱搞的鬼，故一同去征讨，但是他们弄错了，因为达库莱是白杨镇的守护者。当迪亚路卡和帕鲁基亚在镇上现身乱斗后，达库莱毅然上前阻止，而小智则要在达库莱争取的时间内让时空塔奏响“奥拉席翁”，以平息神兽们的愤怒。

简评

不管从作画还是音乐，都能看出本片作为十周年剧场版的诚意。整部剧场版充满着好莱坞元素，剧情波折、气势宏伟、日常搞笑、结局感人。这也是在衍生作品中多次出演反派BOSS的恶系神兽达库莱少有的正面形象演出，最后时空塔在奥拉席翁悲壮的音乐下化为凤凰的场景可谓特效爆炸。主题上，本片表达的是爱与守护的观念，这也是“《精灵宝可梦》系列”一贯的风格。不足的地方是，小智的两次爬塔都显得非常拖沓，尤其是达库莱都消失了，小智还要停下来观摩一下，看着都心急……

基拉帝纳与冰空的花束 塞伊米

首映：2008年7月19日



剧情简介

神之战，未完结。迪亚路卡和帕鲁基亚大战波及了反转世界，引起了基拉帝纳的愤怒。基拉帝纳找到了迪亚路卡，一场大战在所难免，被卷入这场纷争的还有塞伊米。战斗的结果是基拉帝纳被迪亚路卡封印在了反转世界，而塞伊米逃脱战场后与小智相遇。

塞伊米希望小智把它送回花田，但是在出发的路上，小智遭遇基拉帝纳并被带进反转世界，幸而得到穆玄相助脱离困境。随后，他们明白了基拉帝纳希望借用塞伊米的能力重回现实世界。然而杰洛出现了，他用飞船将基拉帝纳捕获，从而想利用基拉帝纳的能力称霸世界。小智和塞伊米为了阻止杰洛，在反转世界和杰洛展开了殊死搏斗。

简评

《冰空的花束》取景自挪威的卑尔根、约斯特达尔冰河、松恩峡湾、富洛姆等地，山水雄奇瑰丽，冰川气势宏伟，再加上最后漫天纷飞的花瓣，本片在画面上无疑是满分之作。剧情上，虽然用的都是看到一半就能猜到结局的老梗，但故事还算丰满，塞伊米的性格也很富表现力。不过故事情节的发展上比较杂乱，主题内涵不够突出。而且作为续作，依然没有解释清楚神之战的起源，抛出了更多谜团留给下一部剧场版。

阿尔修斯 飞向超越的时空

首映：2009年7月18日



剧情简介

小智等人来到了自然环境优美的城镇米季纳，遇到了一对能和传说中精灵沟通的兄妹——克宾和希娜。希娜向小智解释了之前时空维度被扰乱是众神混战的原因，而时空维度被扰乱是因为更早的时候一个叫做达摩斯的人背叛了阿尔修斯，从长眠中醒来的阿尔修斯试图制裁人类。希娜想通过归还生命玉平息阿尔修斯的愤怒，但是她发现自己持有的竟然是赝品，只能借用迪亚路卡的力量，和小智一行人一起回到过去，希望修正这段历史……

简评

DP篇剧场版神之战三部曲的完结篇，标题意味着超越界限的战斗，解开世界的谜团。画面和背景音乐都展现了极高的制作水准，冒险地点取景自雅典卫城和帕特农神庙，相当有庄严肃穆的感觉，很好地掩盖了本片剧情上的问题。尽管阿尔修斯的愤怒是神之战的根源是一个不错的解释，但是回到过去改变历史这一解决方案却不能令人满意——既然改变了历史，为什么还会有之前的神兽大战呢？所以对于成年观众来说，这一设定可能难以接受；而对于幼年观众来说，对于时空的改变这一设定也可能难以理解。当然，《飞向超越的时空》展现出的《精灵宝可梦》剧场版的一贯精神——尊重生命，以及用自己的双手创造未来，这一点还是值得肯定的。

幻影的霸者 佐罗亚克

首映：2010年7月10日



剧情简介

小智等人为了观看精灵足篮比赛来到了王冠市，在路上遇到了佐罗亚，佐罗亚也想去王冠市拯救他的同伴——一只叫做玛的佐罗亚克，因此结伴而行。此时，科泰利用佐罗亚克变身为传说中精灵炎帝、水君和雷皇在城市里制造混乱以赶走居民，试图达到他独自在城市中搜索时间波纹以获取预见未来的能力。佐罗亚看穿了科泰的阴谋，因此决定到城市里寻找玛。在王冠市居民兼新闻记者科瑞特的引导下，小智等人了解了王冠市的过去。但是科泰预见了小智会阻挠他，便

将把小智抓进了飞船，所幸得到科泰身边的卧底记者莉欧卡的帮助而逃脱。莉欧卡告诉小智，科泰曾经吸收了雪拉比制造的时间波纹的能量而获得了预见未来的能力，但付出了让整座城市绿化枯萎的代价。小智等人决定全力阻止。

简评

作为DP篇的收官之作，也是DP篇惟一剧情独立的剧场版，佐罗亚的出现显然是为即将来临的《黑・白》预热。本片的剧本非常出色，主线剧情高潮迭起，曲折生动，精灵们的日常也非常有趣，而“《精灵宝可梦》系列”动画常见的主题——保护环境与惩恶扬善也得到了充分的展现。编剧对佐罗亚的刻画是比较成功的，他的调皮、好胜与温情的个性非常鲜明，惹人喜爱。要说本片的缺点的话，那就是科泰这家伙真的是太坏了，下场总是让人觉得还不够痛快。

皮卡丘的闪亮大搜查



夏天到了！某一天皮卡丘和伙伴们在海滩球上嬉戏时，球不幸滚落到了河中了。皮卡丘和圆企鹅被冲走，最终来到了一个高楼林立的大都市。在这里，它们遇到了撞在一起的锯齿耳皮丘和迷唇娃，锯齿耳皮丘胸针上的闪亮挂饰不见了，皮丘还要戴着它去参加派对呢。皮卡丘它们开始帮助锯齿耳皮丘去寻找闪光挂饰，然而这个消息被喵喵它们也知道了，对闪亮亮东西有着天然追逐欲望的喵喵便要先于皮卡丘一行将其找到据为己有。一番激烈的较量下，不仅帮助锯齿耳皮丘找回了全部的闪亮挂饰，还找到了遗失的沙滩球。

ANA短片（DP篇）

这部分继续带来有趣可爱的ANA短片，以下的几集主要由第四世代游戏的新增精灵们演绎，所以我们将这一部分收录于游戏原作对应的《钻石与珍珠》之下。

皮卡丘探险俱乐部



皮卡丘和伙伴们开开心心地来到去年曾经玩过湖边时，发现湖中的水位低得不可思议。同样来玩水的喵喵一行也很无奈。大家决定去湖的上游一探究竟，于是两拨便争着看谁先找到问题的源头。

在空中经过一段争吵后，大家被一群狩猎凤蝶吹得四分五散，接着大家机缘巧合地竟然又都来到了同一个冰之洞窟，误撞到雪松人，在被其追击的情况下大家又都聚集到了一起，最后被雷吉阿伊斯一记破坏光线正好打飞到了湖的上游。原来是比帕水獭和比渡水獭们因为竞争建水坝而用木桩堵塞了河流。在得知了皮卡丘一行到来的原因后，大家齐心合力将堵塞的道路清除，湖水又回来了！

皮卡丘之不可思议大冒险



皮卡丘和伙伴游乐园里玩耍时，安侬从天而降，为了帮助安侬回到伙伴们身边，皮卡丘、圆企鹅和玲珑猫就帮着寻找回去的方法，而喵喵一行也尾随而至。当解开谜题时，喵喵认为里面一定有财宝而出来捣乱，结果大家被吸进了破碎而广大的不可思议世界。喵喵们在这里更遇到让它极其头疼的、见面就唱催眠曲的玛利鼠。当喵喵它们醒来遇到皮卡丘们时，却发现喵喵一行巨大化了，追逐中经过一道奇异的光墙后，彼此大小又调换，这次轮到皮卡丘恶作剧……在寻找出口时还遇到了由库西、艾姆利特和阿库诺姆。最后在迪奥希斯的帮助下，安侬找到了自己的同伴。而皮卡丘它们，也又回到了乐园。

皮卡丘 冰之大冒险



炎炎夏日，皮卡丘和小伙伴们与喵喵一行再度争吵，争夺中挤在船上的小可爱们，被误打误撞的鲸鱼王给喷上了天，接着又一阵暴风雪把大家都冻成了冰块，飘到了一个冰雪之地。在这里皮卡丘他们救出了一个球海豹和雪侏儒，原来这里是冰之国，但是暴风雪让这里完全变了样，他们正是要找太阳石把这里复原，但是它们俩还和雪松人前辈走散了。

与此同时，同样在这里且饿肚子的喵喵一行遇到了自称是国王家臣的雪松人，要求喵喵一行去找失散的伙伴，如若完成食物什么的都好说。当大家到达这里的城堡时，却发现国王雪巨人和女王雪女正因为珍藏的冰雕损坏而打成一团。在帮助雪女平息了雪巨人国王的愤怒后，卷耳兔和苗芽龟用冷冻光线和飞叶快刀修复了冰雕——正在这时毒斗蛙冒冒失失地闯进来，彻底把两个冰雕彻底砸碎了。但是皮卡丘并没有沮丧，带着大家来到城堡前，组织大家用技能在冰山上雕出了国王和女王。而心满意足的国王和女王也安排冰船送皮卡丘和喵喵他们回到了暖洋洋的老地方。

其他游戏动画

《DP》篇时代是迄今为止游戏动画最多的一个世代，这不仅仅得益于第二代《精灵宝可梦不可思议的迷宫》出了本篇及资料篇，连诞生于NDS平台的《精灵宝可梦突击队》的收官之作《光之轨迹》，也推出了旨在宣传游戏的两集动画短片。

精灵宝可梦不可思议的迷宫 时・暗之探险队

根据游戏“《精灵宝可梦不可思议的迷宫》系列”第二作《时之探险队・暗之探险队》改编而来的动画，剧情和上一部《进取队出发》大同小异：当一个人类发现自己变成了圆企鹅、又身处在完全精灵的世界中时，一阵慌乱之后，被一心要成立探险队的小火猴拉去了行会，给它们的探险队注册了“精灵迷宫队”的名字。而它们接下的第一个任务，是帮助蓝电狮拿到用来给妹妹治病的龙鳞，但也遭遇了利爪猫、穿山王和飞天螳螂这三个品行卑劣的家伙所组成的镰鼬队的阻挠，而他们坑主角一行的方式依然是买空商店……

龙的鳞片要从生活在迷宫洞窟中的利齿鲨龙身上获得，但利齿鲨龙的强大远非刚刚入行的圆企鹅和小火猴可比，不请自来者更会被它视为觊觎它各种亮闪闪收藏的心怀不轨之徒被予以痛击，先到一步的飞天螳螂一行便被打得惨败。尽管圆企鹅和小火猴有行会中的美丽花大姐相助且各自戴着不同能力加成的围巾，但是面对强大且粗暴的利齿鲨龙，直接取胜似乎还是比较困难……

精灵宝可梦不可思议的迷宫 空之探险队 围绕时与暗 最后的冒险

虽然动画标题来自于《精灵宝可梦不可思议的迷宫》第二作资料篇，但是内容上却承接了《时·暗之探险队》动画，内容部分则收录了《精灵宝可梦不可思议的迷宫》中最震撼人心的一段。第二代主角仍然是人类所变的圆企鹅以及搭档小火猴，同行的则是在《时·暗》中开头盗取时间齿轮的丛林蜥蜴，这一次，他们将去解决世界面临的危机：在拉普拉斯的帮助下，一行穿过了时间之海到达幻之大地，需要去时限之塔嵌入时间齿轮，让时间继续流动。然而就在它们打算启动搭乘彩虹之舟前往时限之塔时，被暗黑化的迪亚路卡传送至此的夜



幽魂和一众鬼精灵们已经在此等候他们了……一番激战之后，夜幽魂终于被打败，但接下来，人类所变的丛林蜥蜴和圆企鹅都面临改变历史后自己消失的问题。鼓励了圆企鹅之后，丛林蜥蜴毅然抱着夜幽魂舍身跳进了黑洞，为圆企鹅和小火猴前往时限之塔扫清了障碍。

精灵宝可梦突击队 光之轨迹

以诞生于NDS平台的衍生作品“《精灵宝可梦突击队》系列”第三作为蓝本制作的动画，一开篇便是一场精彩的天空大作战。主角夏也是奥布里比亚地区突击队联盟中的一名年轻而且优秀的突击队员，此次，他接受的命令是消灭偷猎并贩卖精灵的反派组织精灵绑架队。刚一出战，便骑着惊目翁拯救了被绑架队追击的拉迪奥斯，在准备击退两名绑架队员时，却遭到绑架队干部赤眼的突袭而跌落海中。夏也被海水冲到了风光秀美的多罗普岛，醒来时遇到了背着小尤克里里琴的皮丘，这只皮丘因为之前目睹了绑架队对岛上精灵的偷猎而对人类拥有戒心，为了传达自己的善意，夏也用捕获器对皮丘进行了捕获。皮丘冷静了下来，理解了夏也的用意后，带着夏也来到了锉刀洞窟，与夏也一起阻止绑架队盗取令咒石碑，尤克里里皮丘并不是被绑架队控制的铁头龙的对手，但是夏也却用捕获陀螺帮助铁头龙恢复了神智。但是绑架队也趁机逃走，在追出洞窟时，夏也和绑架队都惊奇地看到，异变的落下的闪电中，传说中精灵雷皇竟然现身了！



精灵宝可梦 超级愿望



《精灵宝可梦 超级愿望》（下文简称BW篇）是TV版的第四个系列，基于《精灵宝可梦》的第五代游戏《黑·白》。超级愿望（Best Wishes）这个标题取自黑（Black）和白（White）的首字母，本意为“最佳祝愿”，官方引进时则翻译为“超级愿望”。BW篇始播于2010年9月23日，结束于2013年9月26日，一共有142集再加两集特别篇，分为两季播出，其中第二季下又包括有《伊宿联盟章》、《N之章》和《Da！章》三章。

TV动画简介

第一季 & 伊宿联盟章

这一部分基本是按照挑战联盟的剧情发展，由于播出时间跨越了《黑·白》和《黑2·白2》，所以在BW篇的联盟设定中，首次出现了游戏中无法同时得到的八枚徽章（不算完全原创的《橘子群岛篇》）。



新的主角三人组与新的宿敌

小智、皮卡丘跟妈妈花子与大木博士搭飞机去伊宿地方出席会议，小智也顺理成章地在伊宿地区继续他的冒险。冒险之初，受到泽克罗姆的影响，暂时无法使出电系绝招的皮卡丘败给了伊宿地区的新人训练师修帝，后者从阿良良木博士处得到藤叶蛇而开始了旅行。随后，小智在旅途中遇到了艾莉丝与她的搭档牙龙宝宝，艾莉丝决定和小智一起旅行。同样加入小智队伍的还有三曜道馆的馆主之一天桐，在和小智对战后认为自己有冒险修行的必要，从而代替小刚成为了小智旅行的新保姆。就这样，三个人怀揣着各自的目标一起踏上了旅程。小智很快得到了八个徽章，并粉碎了火箭队在海底神殿的阴谋。在伊宿联盟的舞台上，他要面对的对手正是曾经打败自己的修帝。

伊宿地区与伊宿联盟

伊宿地区距离之前的冒险舞台非常遥远，和关东地区有飞艇和定期渡轮通勤。伊宿地区有多种多样的精灵、多种多样的人，人和精灵和谐共存。地形上则有山有水有沙漠，是一个自然环境丰富的地方。

从动画中来看，伊宿联盟中应该拥有超过八个道馆，但训练师同样只要得到诸多道馆中的八个徽章就可以参加这里的冠军联盟——桧垣大会。桧垣大会共有128名训练师可以参加，首先他们要参加预选赛，决出64名正赛训练师。正赛的第一轮可以用两只精，第二轮和第三轮都可以用三只，八强以后的比赛都是6对6的全体对战。伊宿联盟也有四天王和冠军，但只有超能天王卡特莉亚和冠军阿迪克在动画中出过场。

由于伊宿联盟是BW篇第一季和第二季的主线且没有华丽大赛，所以BW篇中小智踢馆的进度也快了很多。先后得到了挑战徽章、基础徽章、甲虫徽章、电压徽章、震动徽章、喷射徽章、冰柱徽章和毒性徽章，而且是在游戏原作里无法实现的徽章组合。在桧垣大会上，小智第一轮就战胜了劲敌修帝，但是在和虎彻进行的全体对战中败给了卢卡里奥，最终获得了八强的成绩。

龙系精灵大师之路

艾莉丝在成为龙系精灵大师的路上的历练是贯穿整个BW篇的主线，她出生于龙之里，拥有训练龙系精灵的天赋，但在和沙迦的对战失败后，失去了搭档钢钻鼹鼠的信任。几年后，艾莉丝决定带着牙龙宝宝出去修行，遇到了小智便结伴同行。在和小智一起的旅行中，艾莉丝不断成长，终于对钢钻鼹鼠敞开心扉，彼此得以并肩作战。之后，艾莉丝跟小智一起回到双龙市，再度向沙迦发起挑战，虽然还是败北，但沙迦看出艾莉丝已今非昔比，认可了她的实力。但是艾莉丝并不安于现状，她的龙系大师的修行还将继续下去。

海底神殿

这是BW篇火箭队在伊宿地区展开行动的支线。首先，坂木指派火箭队三人组搜集情报，时机成熟后，他们开始了“暴风雨计划”。坂木抓住了梅萝爱塔，利用她的歌声唤起了海底神殿，并召唤了伊宿地区传说中精灵托尔涅罗斯、波尔托罗斯和拉恩德伦斯。坂木希望用这三只传说中精灵来称霸世界，而小智一行人势必将与其一决雌雄。

受地震影响的剧集与对整部动画的影响

在AG篇播出时，《精灵宝可梦》的TV动画就有剧集过因为地震而被撤下的先例。BW篇第一季动画开播时，正逢日本东北部大地震，而此次地震影响到的剧集多达5集，原定的23、24集中的《火箭队VS等离子团》被撤下后，剧情延后到《N之章》。原25集、27集分别提前为23集和24集，原26集《飞云市钓鱼大会！钓鱼酒侍·天桐登场！》的剧情则延后到37集且删除了标题中的“飞云道馆赛！”，地点也非飞云市。虽然表面上看只是剧情重新做了安排，但等离子团的推迟登场，使得整个BW篇计划被打乱，导致本世代动画的评价也都低于其他几部。



N之章

由于地震导致相关剧集被取消，因此在游戏原作中的反派等离子团，也在第二季的本章中才出场。而这一章主要的剧情，就是围绕小智与等离子团的对抗。

谜之男子N与白色遗迹

本章中，小智在完成了伊宿联盟的挑战返回阿良良木博士研究所时，从阿良良木的父亲那里得知了白色遗迹，决定去拜访遗迹并期望能遇到莱希拉姆。在旅行中他们遇到了谜一样的男子N，而他的背后，正是等离子团以及针对白色遗迹的一个巨大的阴谋……

等离子团首领凯切斯妄图召唤莱希拉姆以称霸伊宿，但第一次利用N的行动以失败告终。从等离子团出逃的N遇到了小智一行人，认为小智是足以信赖的人，故吐露了自己的秘密，小智也希望能和他一同阻止凯切斯的阴谋。



Da！章

解决了白色遗迹事件后，小智决定搭乘杰可罗拉轮船返回关东地区，天桐和艾莉丝也决定最后再陪小智一程……

杰可罗拉群岛

位于关东地区和伊宿地区之间的群岛，杰可罗拉轮船定期穿梭于岛间，运送关东和伊宿地区的人们。杰可罗拉群岛的岛屿基本都是山地地形，且都有着较多的树木。



搞笑版二人一猫组回归

BW篇中，变化最大的当属火箭队二人一猫组，这个特别行动小队在接受特别任务后，一改之前的搞笑本色，以认真的面貌面向观众，虽然这才是他们之前常说的“坏人应有的特色”，但是对于观众来说，认真起来的三个家伙则多了不少的陌生感，更让剧集少了不少搞笑元素。不过随着任务的完结，《Da！章》中的二人一猫组也再度回归了搞笑本色——这才是大家熟悉的三个老朋友啊。

来自新大陆的女子

小智在杰可罗拉群岛的冒险中，遇到了来自卡洛斯的女子维奥拉，她持有着小智从没见过的卡洛斯地区的精灵，小智由此决定了自己的冒险下一站。

《超级愿望》剧场版

《超级愿望》的剧场版有三部，主题仍然是神兽大战，其中第一部是首次、也是目前惟一一次如游戏那样的双版本制。而出现MEGA进化的《超级愿望》剧场版最后一部，就已经是在为新的游戏和动画铺垫，而且不仅影院短片回归，还增加了前传性质的OVA。

比克提尼与黑色英雄 泽克罗姆·白色英雄 莱希拉姆

首映：2011年7月16日



剧情简介

小智一行人来到了艾茵多奥克参加当地的收获祭，小智在比克提尼的暗中帮助下夺魁，之后和比克提尼成为朋友。但小智发现比克提尼并不自由，而是被困在城堡的结界中，接下来还从镇长口中得知了艾茵多奥克与大地之剑的历史。此时，德雷多带着莱希拉姆/泽克罗姆回到了艾茵多奥克，他希望借助比克提尼的力量移动城堡，以控制龙脉从而恢复故土。德雷多的行为引起了龙脉的混乱，小智只能在城堡中召唤出泽克罗姆/莱希拉姆来对抗德雷多。

简评

这是《精灵宝可梦》动画目前惟一一次分两个版本上映的剧场版，两版的故事主线大同小异。影片的画面精良，细节非常到位，最后比克提尼的终极技能也颇有冲击力。但是本片存在的剧情设计上的缺陷，两只主要精灵——泽克罗姆和莱希拉姆给人一种打酱油的感觉，前期对艾茵多奥克的背景描述也显得有些拖沓。尽管片中还是有诸如比克提尼在城堡度过的一千多个春夏秋冬的梦境和小智陪伴比克提尼到最后这样的感人剧情，但整体上看缺乏扣人心弦的故事发展，也没有让人大呼过瘾的精彩打斗，反派角色没有付出什么代价似乎也违背了剧场版一贯的主题，在全部剧场版中属于比较平庸的一部。

丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧

首映：2012年7月14日



剧情简介

凯路迪欧为了证明自己拥有使用剑的能力，不顾导师们劝告而向丘雷姆发起挑战，结果根本不是对手，被折断了头上的一只角，赶来相救的科巴鲁昂、特拉奇昂和比里基昂也被冰封起来。惨败的凯路迪欧一路逃窜，跌落到小智等人搭乘的火车上后被小智救起。然而丘雷姆认为凯路迪欧并没有完成战斗而追赶过来，凯路迪欧必须勇敢面对丘雷姆，否则它将无法救出被困的导师们，更无法证明自己是一名圣剑士。

简评

非常值得肯定的一部剧场版，除去画面和打斗场景依旧精湛以外，本片还具有几个优点：一是本片完全以精灵为主角叙述故事，片头曲中几只小可爱在车厢内大闹在甚至胜过之前一贯的全员大集合；而故事的中心也由小智换成了凯路迪欧，以精灵的视角展开情节是一次不错的尝试。另外，和前部剧场版相比，本片的剧情尽管简单，但是剧情推动没有丝毫的拖泥带水，这是明显的进步。但是本片也有一个不足，那就是凯路迪欧这样的中二少年性格已经被演绎过太多次了……

神速的盖努赛克特 超梦觉醒

首映：2013年7月13日

剧情简介

超梦在一处雪原救下了几只盖努赛克特，后者正在寻找自己的家乡，只是3亿年过去了，他们原来的家乡早已不适合居住。此时，一只红色的盖努赛克特军团的首领出现并攻击了超梦，接着带领其他盖努赛克特来到了纽特市。插着海洋卡带的盖努赛克特在纽特市尚未开放的自然公园和小智相遇并成为了

朋友，但是红色的盖努塞克特认为小智等人是敌人而发动了攻击，幸好超梦及时赶到就下小智。当晚，盖努塞克特们在它们认定是自己故乡的自然公园结茧，超梦在劝阻无效后，与它们的首领——红色盖努塞克特在城市中展开了一场激烈的追逐战。



简评

老观众的话，可能无法接受本片中变为女声的超梦……但是放下这些成见来看，《神速的盖诺赛克特》无疑是一部优秀的作品。电影主题表现出了以往剧场版很少见的深度——人类创造生物而对生物本身造成巨大伤害。剧场版通过超梦和盖努塞克特两个基因精灵的碰撞来表现对生命存在的思考，这让本片多了一分沉重感。当然，作为“《精灵宝可梦》系列”的剧场版，笑到最后的必然是正能量的一边，所以相比整体格调灰暗的《超梦的逆袭》，本片显然更加积极一些。另外在作画水平上，本片也无可挑剔，电影对冒险场景和出场精灵的描绘依旧精致，而超梦和盖努塞克特的战斗场景的表现力更是不亚于好莱坞真人电影。

剧场版相关短片

相隔整整9年，到2012年剧场版中，短片终于回归了，除了同时播出的短片，围绕剧场版和剧场版短片前后做剧情铺垫的OVA短片也同时再现。

梅萝爱塔的闪亮音乐会

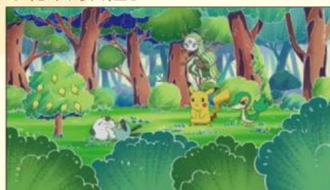
和《丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧》同时上映的2012年剧场版短片，与上一次剧场版短片放映已时隔九年。

晚上，小精灵们在聚集在月亮岩下，来参加一年一度的梅萝爱塔音乐会。但是因为喵喵的捣乱惹得岩宫蟹刮起了一阵沙尘暴，吹散了旋律树和旋律果，使得梅萝爱塔很伤心。次日，皮卡丘决定让牙龙宝宝和愣头蜥蜴留下来逗梅萝爱塔开心，自己带着其他精灵寻找旋律果。喵喵则打着比皮卡丘更早找到旋律果的主意，想借此赢得梅萝爱塔的芳心。



唱吧梅萝爱塔 寻找梨花果

2012年8月12日的《精灵宝可梦MASH！》中播放的PVA动画，是《梅萝爱塔的闪亮音乐会》的后传，在剧场版官网和Youtube也被推送。和正式作品中不同，该部动画中的解说为中川翔子。故事说的是在独奏会几天后的某一天，梅洛耶塔的声音情况忽然变糟了！为了帮助梅萝爱塔恢复声音，皮卡丘和伙伴们踏上了寻找梨花果的冒险。



皮卡丘与伊布☆好朋友

和《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》同时上映的剧场版短片。夏天，皮卡丘、牙龙宝宝、菜冠猴和小球獭，在花田邂逅了仙伊布并成为了好朋友，在仙伊布的邀请下，皮卡丘一行前往森林深处，来到了仙伊布和伊布伙伴们居住的伊布之屋。在这里，他们遇到了撒娇的水伊布、腼腆的火伊布以及小伊布、雷伊布、光伊布、月伊布、冰伊布和草伊布这一大家子伊布精灵，热闹欢快地住在一起。而喵喵和忍兽，也作为家政工出现在此……

超梦 通往觉醒的序章

本片播放于2013年7月11日，是《神速的盖诺赛克特 超梦觉醒》的前传OVA。故事的主角是TV版中小智的劲敌、带着伊布救援队到处旅行的巴吉尔，因飞机故障迫降到山中的一间房子旁，遇到了安娜和她的爷爷奥斯卡。奥斯卡原来做过高山救援队，但近期他自己被一只传说中精灵所救。此时一名叫丹克的青年出现，告诉老人那只精灵是超梦，他刚才也被超梦所救，但他的铁骑虫还被困在山中，超梦也可能受了伤。巴吉尔和老人闻听后决定前往救援，但是因为听说超梦对人类心怀警惕，所以巴吉尔让山中的精灵们帮忙运送治疗药物。就在精灵们找到了超梦疗伤的地方时，丹克露出了他的真面目——原来他此前是因为捕获超梦失败而负伤，接下来他将第二次尝试对超梦进行了捕获……



外传 OVA

外传部分类似于《放送局》中有关角色的剧集，共制作了两集，分别讲述了天桐、艾莉丝与小智分开后的故事。

天桐与小刚！暴鲤龙的逆袭！

辞别了小智的天桐来到了城都地区，在钓鱼的时候钓到了暴鲤龙，但是天桐没能战胜那只暴鲤龙，反而自己的菜冠猴被打伤。天桐将菜冠猴送去精灵中心，在那里遇见了小智昔日的伙伴小刚。此时那只狂暴的暴鲤龙袭击了城镇，两人便决定联手解决这个事件。



艾莉丝VS伊吹！通向龙系大师之路！

而艾莉丝则为了和城都的龙系馆主龙系馆主伊吹对战而来到了烟薰市，在这理她遇到了一只搞恶作剧的宝贝鲨龙，一番折腾帮助宝贝鲨龙回到原来的地方后，艾莉丝和伊吹对战，结果落败。不过艾莉丝最终收服了宝贝鲨龙，还看到了传说中的龙系精灵雷库萨。接下来，艾莉丝决定朝着雷库萨飞去的方向前进……



ANA 短片（BW 篇）

“《ANA》系列”在BW篇中只有一部，也是该系列迄今为止的最后一部短片。作为纯粹的可爱小精灵们出演的短片，这个系列的内容还是很丰富的，不仅仅是卖萌，尤其是笑点也非常多。最后也希望系列能够早出续篇，将“《ANA》系列”的卖萌搞笑精神传承发扬下去。

皮卡丘的夏天大桥故事



皮卡丘和球海獭、暖暖猪等伙伴在玩耍时，贪吃的暖暖猪和球海獭吃掉了哥特姆、掘地鼹鼠和达摩娃娃收集的水果。皮卡丘和伙伴们为了赔偿去摘水果时掉在了喵喵它们挖的陷阱里，而采集好的水果便被喵喵一行抢走了。皮卡丘它们当然不会甘心，爬出陷阱追了上来。当追逐到大桥上时警报响起，原来这是一座会从中间一分为二向两边升起的吊桥！皮卡丘和伙伴们要想法渡河去采摘水果，而喵喵则在这里遇到了新的冤家：喜欢唱歌的奇拉米，再度把喵喵们唱睡，然后极度生气地把用尾巴把它们扫进垃圾篓——笑果和萌点都满点的唱歌梗百试百灵。

当两队终于绕过凶悍的巴斯鱼渡河到达树果林时，却发现这里被勇武秃鹫霸占着，皮卡丘和伙伴们见理论无效索性也与勇武秃鹫展开战斗，最终合力战胜了强大的勇武秃鹫。而当大家带着满满的树果在返回途中即将到达已经放下的吊桥的中间位置时，吊桥再度升起……

其他游戏动画

相比DP篇的其他游戏动画中的独立动画作品，BW篇的两部其实都是游戏的宣传PV，但如此大手笔地制作出来，且时长和内容也都有保证，所以，我们依然将其收录进我们的动画编年史中。

精灵宝可梦不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

在同名游戏原作发售前的3段官方宣传视频中，PV1和PV2为完全再现游戏剧情的精彩动画，PV3则结合真人演出而在游戏世界中采用了动画制作。动画在保留之前《精灵宝可梦不可思议的迷宫》动画画风的同时，也一定程度上采用了游戏中的3D风格，虽然篇而为皮卡丘献声的当红声优钉宫理惠，也给观众和玩家带来了与TV动画中皮卡丘截然不同的感觉。

PV1讲述的是从人类变成小球獭的主角和发现他的皮卡丘，在精灵的世界中快乐生活、最终答应一起组队冒险的故事。PV2则是剧情发展到大家深入到大冰河深处时的故事，当同行的同伴都感到无力纷纷倒地时，巨大的最终BOSS冰龙丘雷姆从天而降，接着切入了游戏推荐，动画也在此时完结——毕竟不是完全独立的动画，真正的结局，还是要在游戏中由玩家来创造的。



精灵宝可梦 黑2·白2



Pokemon官方为游戏《精灵宝可梦黑2· 白2》推出的宣传视频，时间长达6分14秒，从N的问话开始，视频以动画的方式展现了游戏中的多个精彩片段：男主角恭平和劲敌小标从阿良良木博士助手铃处获得初始精灵，女主角芽衣指挥进化到最终形态的藤王蛇大战《黑·白》劲敌、亦是《黑2·白2》中普通系馆主的切林所指挥的穆兰多犬；等离子团的科学家阿卡洛玛对话恭平，恭平带着已经进化为最终形态的炎武猪挑战雷文道馆馆主也是人气超模的嘉米蕾，恭平、小标和切林在飞空战舰上大战等离子团；而在视频的最终，带着卢卡里奥穿梭在冰封的城市中的恭平，直面新作中的强敌——来自新等离子团的黑暗三人组，不过三人组在说下一番话后便消失了。而更多的，自然也是留给观众和玩家们去游戏中体会了。

精灵宝可梦 XY

《精灵宝可梦XY》（下文简称XY篇）是系列TV动画的第五个系列，根据《精灵宝可梦》第六世代游戏《X·Y》改编。XY篇开播于2013年10月17日，至完稿时尚未完结，至2016年5月26日共播出120集,此外还有4集特别篇《MEGA进化》。

TV动画简介

目前XY篇的TV动画分为两季，第一季为《卡洛斯联盟篇》，第二季为《XY&Z篇》。和前部相比，XY篇的画质（尤其是战斗画面）有了明显提升，更增加了游戏中未出现的Z神兽基加迪的多形态，因此多了不少看点。

卡洛斯联盟篇

这一部分是从动画开始的前92集，由于该篇播出的中后期正值《Ω红宝石·α蓝宝石》的消息公布，因此动画中也相应地加入了来自芳缘大陆的角色和剧情介绍。

卡洛斯的全新旅团

小智在维奥拉的带领下来到了卡洛斯地区的米亚雷市，但是在挑战道馆时被粗暴地拒之门外，被路过的（其实是道馆馆主）希特伦和妹妹尤莉嘉救下，三人成为好友，在解决了叠翅鲨龙暴走事件后小智与希特伦和尤莉嘉一起旅行，在挑战白檀道馆的时又遇到了塞蕾娜，塞蕾娜在幼年的时候和小智有过一面之缘，而且对小智抱有好感。寒暄之后，四个人便结伴在卡洛斯大陆上展开全新的冒险。



卡洛斯地区和卡洛斯联盟

卡洛斯的整个地区是个五角星形的大陆，西侧临海，中南部有沙漠，东北位置常年积雪，中心地区是米亚雷市。丰富的地形地貌中，有各种各样的精灵栖息繁衍。这里距离关东地区也非常遥远，往返需要乘坐飞机。

卡洛斯地区的联盟大会举办地至完稿时尚未公开。和其他地区的联盟一样，卡洛斯联盟有八个道馆（动画中实际上似乎不止八个）、四天王和冠军，冠军是卡奈。大会的规则目前也是未知状态，不出意外的话应该和之前的联盟大会类似。

小智在卡洛斯的道馆挑战比较有戏剧性，挑战米亚雷道馆时由于没有徽章直接被赶了出去，救他的人恰好是馆主希特伦。而去挑战其他道馆时，小智的道馆首战又输了，似乎小智每隔一个世代，他的道馆首战都会告负……当然，后面一切步入正轨。

表演大会

卡洛斯地区地区独有的比赛，以训练师和精灵的合作表演为主要内容，限女性参加。比赛分为新人级和大师级两个等级，如果要参加大师级的比赛，就必须要在三场新人级的比赛中胜出，因此这个比赛又叫“三冠卫星赛”。

新人赛分为主题表演和自由表演两个部分，表演结束后，根据观众的投票决定其是否晋级或胜出，在新人赛中胜出的表演家会得到比赛的主持人颁发的钥匙作为胜出证明。大师赛则是分组淘汰赛，最后的冠军可以挑战上一届的“卡洛斯女王”，如果胜出，便成为新任的“卡洛斯女王”。现任的卡洛斯女王是爱儿。

塞蕾娜的心路历程

塞蕾娜的母亲是一名铁甲犀牛竞跑选手，因此她从小接受了这方面的专项训练。但在旅行中，她发现了自己更喜爱精灵表演，因此改变了自己的目标。在和妈妈完成了一次竞跑比赛后，她的坚定信念终于获得了认可。不过第一次表演中，火耳狐走台失误，首轮出局的塞蕾娜十分低落。不过她决心从头开始，剪了短发以示决心。之后塞蕾娜表现得愈发坚强，即使面对困难也坚持到底，绝不退缩，使得内心产生共鸣的伊布进化成了仙伊布。

最后，塞蕾娜得到了大师级比赛的参赛资格，并得到了挑战卡洛斯女王爱儿的机会。虽然最终塞蕾娜输了比赛，但是在爱儿的表演中，她看出了自己欠缺的东西，那就是过多地索取而未尝给予。大会结束后，爱儿的老师八汐认可了塞蕾娜，向她发出训练邀请，但塞蕾娜想要自己探索表演家的道路，决定继续与小智一起旅行。

MEGA 进化



▲剪短发前后的塞蕾娜，也是整个《精灵宝可梦》动画系列中发型变化最大的女主角。

MEGA 进化是第六世代的核心要素，在动画中也是重要的线索。根据现在的研究，精灵的 MEGA 进化需要键石和精灵特定的 MEGA 石，但好像也存在一些特殊的情况。小智在一开始和奥古斯汀博士的交流中就表现出了对 MEGA 进化的兴趣，探索 MEGA 进化的秘密成为了他这次卡洛斯旅行的第二目标。在旅途中，小智多次遇到 MEGA 进化的精灵，比如卡奈的莎娜多、火焰鸡假面的火鸡斗士、柯妮的卢卡里奥、艾岚的喷火龙等。在泡泡蛙进化为上忍蛙后，其身后似乎也隐藏着一些秘密，不知道是否和 MEGA 进化相关。另一方面，XY 篇的神秘组织燃烧团似乎也在研究 MEGA 进化，燃烧团首领吕山德和艾岚、大吾在芳缘地区追踪的传说中消失的巨石，也跟 MEGA 进化的起源有千丝万缕的关系。

小智与泡泡蛙

小智在旅途开始时受到了泡泡蛙的青睐，这只泡泡蛙是一只自己选择主人的奇妙精灵，之前抛弃了很多训练师，但最后选择了小智。后来泡泡蛙进化成了上忍蛙，时常在对战中展现出一种神秘的力量。忍者村的长老说，这只上忍蛙似乎有非常坎坷的身世，而午时花女士则认为上忍蛙需要得到更多来自训练师的爱。小智和这只上忍蛙之间有着异乎寻常的羁绊关系，根据希特伦的研究，在上忍蛙变换形态时，小智和上忍蛙的脉搏就会同步，不过这种同步对训练师是很大的负担。那么上忍蛙的秘密究竟是怎样？这也是今后的一大看点。

来自芳缘的劲敌

和塞蕾娜在表演大会的劲敌——同样来自《X・Y》原作的莎娜不同。小智在片中的主要劲敌翔太是来自于芳缘大陆，初始精灵则是从小田卷处得到的草蜥蜴，在从大吾处得知了 MEGA 的消息、而他的森林蜥蜴也可以 MEGA 进化后，便来到了卡洛斯。他的出现与《宝石》重制版《Ω 红宝石・α 蓝宝石》公布并放出消息之时，也是动画制作方与游戏制作方保持沟通的又一大证明。另外，翔太的声优正是给小智的皮卡丘配音的大谷育江。



XY&Z 篇

该篇从 2015 年 10 月 29 日的 93 集开始，也是目前正在播放的《精灵宝可梦》系列”TV 动画的最新篇章。篇章的标题上很容易让人联想到六世代的资料篇……

抢先登场的基加迪新形态

燃烧团在《XY&Z 篇》中的目标，就是捕获传说中精灵“Z”，即基加迪。Z 有着惊人的力量，可以将自身分解为多个细胞，以变成多种形态。而这些细胞中的一个 Z1 个体和小智等人相逢，被尤莉嘉收养并取名为小软软。而另一个被燃烧团称为 Z2 的个体已经被捕获。正因为小软软决定留在尤莉嘉身边，小智等人便不可避免地将要和燃烧团发生正面冲突，而与燃烧团关系亲密的艾岚已经两次和小智接触，他们今后必然也会摩擦出更多的剧情。



※ 仅存于动画中的 Z 的多形态?

按照从《精灵宝可梦》正统系列第三世代沿袭至今的惯例，Z(基加迪) 的这些新形态会在六世代的资料篇《Z》中作为主角神兽出现，而且新形态的设定也与之前第四、第五世代资料篇的主角神兽一脉相承。而在动画中先行登场，似乎也是系列动画为即将到来的游戏新作进行预热的惯例。

但是六世代游戏的资料篇并没有来，最新公布的《太阳・月亮》已被官方确定为系列新作而非资料篇，而 Z 的这些形态，则很可能随着资料篇的不了了之而仅存在于在动画中——不过，一些形态至少还在衍生游戏《宝可梦绘图方块》里出现了……

《XY 篇》剧场版

目前《XY 篇》的剧场版已经播出了两部，第三部也将在 7 月上映。这里给大家介绍的是已经上映的两部剧场版。

破坏之茧与迪安茜

首映：2014年7月19日



剧情简介

钻石公主迪安茜为了获得制造神圣钻石的能力，出发旅行寻找泽尼亚斯，却在旅途中遭到了两个大盗的攻击，被小智等人救下后，与小智成为朋友。小智等人决定帮助迪安茜一起去寻找泽尼亚斯，然而在路上，迪安茜得知自己的王国正因为神圣钻石的消失濒临毁灭。迪安茜察觉到泽尼亚斯在被称为禁断之地的奥鲁安斯之森后，终于在那里得到了泽尼亚斯的力量。但大盗们再次出现，对迪安茜的争抢触怒了正在沉睡的破坏神伊维塔尔。醒来的伊维塔尔对入侵者进行了疯狂报复，关键时刻，迪安茜造出了神圣钻石，帮助小智逃过一劫。

简评

本片大体是一个非常简单的敏感娇贵的公主的成长故事，主线剧情相对平淡，尤其是迪安茜如此轻易地从泽尼亚斯那里得到了力量这一点让人有些感到意外。后面与伊维塔尔的战斗则出现了近年剧场版中少见的单方面碾压，充斥着死亡的恐怖气氛，虽然不是之前剧场版的风格，但也让观众见识了破坏之神的名副其实。当然，本片的日常部分也非常有趣，火箭队和百货楼两段都非常精彩。

光轮的超魔神 胡巴

首映：2015年7月18日



剧情简介

小智等人在旅途中遇到了可以用光环召唤万事万物的精灵胡巴，在胡巴的帮助下，他们直接从沙漠的精灵中心来到了迪塞尔市，并认识了照顾胡巴的梅雅利。随后，因为束缚之壶被梅雅利的兄长巴尔札找回，胡巴变回了解放形态。解放形态的胡巴滥用自己的力量，而胡巴自己也不愿意变成那样，故梅雅利和巴尔札又把胡巴封印进了壶里。可是当晚火箭队夺走了束缚之壶，喵喵受到控制而放出了影子。胡巴虽然在众人帮助下摆脱了影子的纠缠得以保持原样，但影子却因为长久的怨念开始大肆破坏，并想侵入胡巴的身体。胡巴和胡巴的影子各自召唤出大量传说中精灵，在迪塞尔市展开了一场传说对传说的激烈对战。

简评

本片是神兽乱战篇，对于老观众来说，简直是满分的情怀电影。露琪亚、水都兄妹、雷库萨、阿尔修斯先后现身令人热血沸腾。而电影中的战斗场面也没有另观众失望，技能特效和空中飞行都展现了精湛的视觉效果。除此之外，本片情节安排张弛有度，高潮迭起，同时传达了和同伴快乐地一起生活下去这一积极健康的主题，在近年剧场版中属上乘之作。

剧场版相关短片

皮卡丘，这是什么钥匙？

和《破坏之茧与迪安茜》同时上映的2014年剧场版短片。片中，皮卡丘和伙伴们来到了一个不可思议的世界，在这里它们遇见了脸上似乎有着钥匙孔图案、又非常喜欢收集钥匙的仙系精灵仙灵钥匙。那些钥匙似乎能打开通往不同世界的大门，并象征着不同的精灵梦。出于好奇，皮卡丘、火耳狐、泡沫蛙、针栗鼠和天线鼠，以及每次短片都跟来的喵喵带上忍兽及反转乌贼，展开了一场特别之旅。



矿国的公主迪安茜

本片播放于2014年6月17日，是《破坏之茧与迪安茜》的前传OVA，讲述了迪安茜和她的仙钻石随从在寻找泽尼亚斯的路上的一段插曲。



一天，迪安茜听到了远方的求救声，原来是一只武者熊猫被困在木桶里。而仙钻石在寻找迪安茜的时候却惹恼了一群凶蜘蛛。凶蜘蛛向迪安茜和仙钻石冲了过来，幸好它们及时救出了武者熊猫，而武者熊猫也吓跑了赶过来的凶蜘蛛们。

皮卡丘和精灵宝可梦音乐队

和《光轮的超魔神 胡巴》同时上映的2015年剧场版短片。故事从庆祝森林里即将要举办的树果宴开始，皮卡丘和精灵精灵乐队正在为宴会努力练习，摔角鹰却因为过于紧张而不想参与。大伙便一起打着节拍帮助摔角鹰放松身心，享受音乐。可就在一切进入正轨时，栗甲鼠和顽皮熊猫却因为吵架让卡比兽从山道上滚了下来，大家只好再齐心协力让卡比兽停下来。最后，音乐会终于顺利开始了，美妙的歌声和欢快的节拍感染了森林里的每一个精灵……



捞捞小魔神胡巴

播放于2015年6月19日的本片是《光轮的超魔神 胡巴》的前传OVA，讲述的是梅雅利在巴尔札出发寻找束缚之壶时，回忆了他和巴尔札小时候带着胡巴在创世谷成长的故事。



有一天，他们帮米拉奶奶揉面团，但是因为胡巴的恶作剧弄坏了米拉奶奶家门口重要的石像。于是巴尔札和他的小伙伴们只能再次借助胡巴的力量，找来修补的工具把石像修好。虽然样子不好看，但米拉奶奶原谅了他们，并请他们吃用那些面团做的甜甜圈，而胡巴也因此爱上了吃甜甜圈。

特别篇与外传

这一部分将《XY篇》播放的TV版动画和剧场版动画及相关短片外的动画放在一起介绍。两部动画目前都播出了4集，而故事的来源则截然不同……

特别篇・最强MEGA进化

《最强MEGA进化》是以TV版动画中的训练师艾岚为主线的故事，目前播出4集。而在《XY&Z篇》章中，两者的故事开始交集，并在119集中展开了小智的上忍蛙与艾岚的MEGA喷火龙的对决，不过随着对战的中断，之后围绕两人的剧情发展和对决也将是TV动画的一大看点。而片中登场的人物以及剧情，与六世代已经发售的《X・Y》和《Ω红宝石・α蓝宝石》两作正统游戏作品以及TV动画正片都有很大关联。

序章

艾岚为了全面了解MEGA进化，打败所有的MEGA进化精灵后，辞别了了奥古斯汀博士去旅行。一路挑战各路训练师，艾岚的收获颇丰。同时又结识了新人训练师玛侬，后者希望和艾岚一起旅行，但艾岚不希望玛侬陷入危险，所以内心非常矛盾。



第二章

随着调查深入，艾岚、吕山德和大吾相遇。经过情报互换后，他们找到了芳缘地区传说中的巨石，并联手召唤出了雷库萨，并目睹其MEGA 进化。愤怒的雷库萨在大闹一通后最终离去。



第三章

艾岚、吕山德和大吾决定继续追踪雷库萨，但此时古拉顿和海皇牙也出现在了芳缘。原始形态古拉顿、海皇牙和雷库萨正展开着激战，虽然破坏极大，但这原始形态的超古代精灵却强大得让人无可奈何。酣战时，MEGA 进化的雷库萨出现，独自迎战另外两只原始形态的传说中精灵，最终将它们逼退。



第四章

芳缘地区的事件结束后，艾岚和玛侬先后返回卡洛斯地区。艾岚为了修行，接受了吕山德的对战训练，不仅连胜十局，更战胜了四天王之一的火天王帕基拉。而在观战时，玛侬的针栗鼠小刺先生，却跑到了实验室，它在这里遇到了 Z1，帮助 Z1 逃跑后自己却昏倒了……艾岚下决心，接下来要让小刺先生苏醒，更让因为小刺先生昏迷而愁眉不展的玛侬恢复笑容。



外传·精灵宝可梦 起源

本片虽然是在动画的 XY 篇播放期间播出，但是实际在内容上与 XY 篇并无直接联系，不过因为引入了 MEGA 进化系统，所以归入 XY 篇中介绍。《起源》由初代游戏《精灵宝可梦 红·绿》改编，自 2013 年 10 月 2 日起分 4 集播放，还原了原作中的多个经典剧情，是一部能勾起一代人美好回忆的动画。人物设计上，虽说背景是初代，但是形象似乎更接近三代的《火红·叶绿》，剧情上也有不少原创要素。

起源 01

小红和小绿从大木博士处得到初始精灵后，各自踏上了旅程。虽然小红捕获了不少精灵，但是在对战上还是输给了劲敌小绿。小红为了提高自己的能力而不断修炼，而检验他修炼成果的，正是尼比道馆的小刚。



起源 02

小红来到了以埋葬去世精灵的精灵塔而闻名的紫苑镇，得知精灵塔已被火箭队占领，富士老人也被火箭队绑架，而且塔内有幽灵出没，导致镇上的气氛十分压抑。小红决心赶走火箭队，在夜里独自进入精灵塔，发现原来幽灵的真面目竟然是被火箭队杀害的嘎啦嘎啦。赶走火箭队后，小红得到了富士老人赠送的精灵之笛和一块神秘的石头。



起源 03

得知火箭队想要独占大师球的阴谋后，小红前往希鲁夫公司与其决战。虽然小红成功阻止了火箭队，但也惨败给了坂木，让后者得以全身而退。随后，小红得到了 7 枚徽章，来到常磐市挑战最后的道馆，发现馆主竟然就是坂木！小红决定以“打败精灵的敌人”的名义与坂木决战。

起源 04

战胜了四天王的小红与刚刚成为冠军的小绿决战，最后小红胜出，成为了新的联盟冠军。随后小红几乎收集了全部的图鉴，为了捕获最后的精灵来到了华蓝洞。华蓝洞内居住的是最强的精灵超梦，小红尽了全力也无法降服超梦，反而身陷绝境。此时，富士老人赠送的石头突然发出了耀眼的光芒，原来这是 MEGA 进化的键石，喷火龙 MEGA 进化后发起了绝地反攻……



这篇《<精灵宝可梦>动画编年史》到这里便结束了，而 TV 动画还在继续，距离 2016 年剧场版的上映也只有不到两个月，系列游戏的最新作《精灵宝可梦 太阳·月亮》也已公布，接下来，就期待《精灵宝可梦》的世界和训练师与精灵的故事，在未来的动画中获得更精彩的演绎吧！

文 80后写稿佬 编 八重樱 美编 Juxi

“亚人”：常见而又不寻常的故事

序

尽管我们常说日本动漫正在走下坡路，尤其是知名动漫作品如《死神》、《火影》和《海贼王》等或完结或进入疲劳期，这种趋势似乎更加明显。

然而“打脸”的是，近年依旧有出色的作品不断涌现，并且随动画化而走红。这不，我们迎来了又一个人气漫画家及其作品——樱井画门和《亚人》。

樱井画门的“邪道”

和无数漫画家一样，《亚人》的作者樱井画门从小就十分喜欢画画，小学时期就已经开始在习作本上涂涂画画，随着年岁增长，他的画工也日趋成熟，高中的时候已经有相当的技巧。

樱井画门受到岩明均（《寄生兽》）、皆川亮二（《Arms》）的影响颇深。后者对于如今的漫画界也算是影响深远，画出了《进击的巨人》而大红大紫的谏山创，同样深受皆川亮二影响才走上漫画家的道路。皆川亮二画面充满压迫感、故事悬疑的作品风格并不是传统的“王道”作品，似乎也预示着樱井画门的漫画之道将会不走寻常路。

随着樱井画门的作画功力得到进一步的提升。顺理成章地，雄心万丈的他开始参加新人赛，以此谋求漫画家出道的机会。

2006 年，樱井画门凭借着 SF 作品《亚空耳》参加了讲谈社举办的“四季赏”。写实的画风和不错的故事获得了评委的认同，作品先是在 2006 年获得冬季佳作、然后到 2008 年获得冬季赏，那个时候樱井画门才 22 岁。在完成《亚人》的 15 话之前，《亚空耳》经过数字化重新润色，得以重新出版，不过这时的樱井画门已经成为知名漫画家，这距离作品获奖已经过去数年。

并不是所有漫画家在初出道时就一鸣惊人，获得无数认同赞誉，也不是每个漫画家都能在刚出道就能获得辉煌的成就。樱井画门就是这样“大器晚成”的漫画家。《亚空耳》之后，樱井画门算是出道，不过这并没有让他很快就得到连载机会。

出道数年一直籍籍无名，让樱井画门走上了“邪道”，他一边思考新作，一边投身“本子”界。

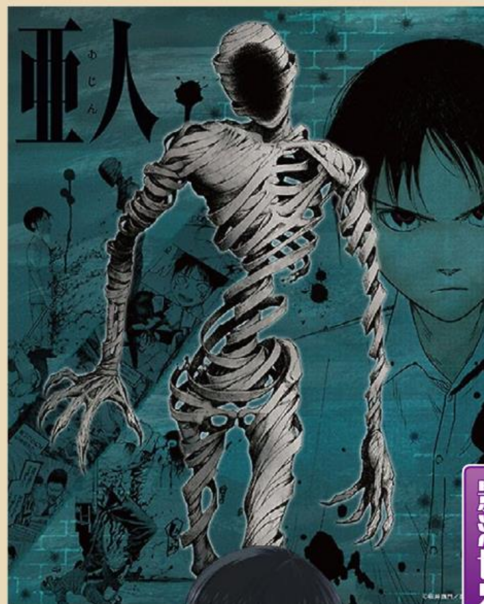
2010 年，樱井画门以“GGGGGGGGGG”（G-10）的名义，出版了成人向作品《自发あるいは強制羞恥》，有兴趣的同学可以自行搜索，本文不作传播和推荐（笑……）。

不过翻看作品，我们不难发现就画风和画工而言，樱井画门比起其他同人画手多有不及，尤其是画中的人物画风更像是小学生，和青年 18 禁的剧情充满违和感。究其原因是由于樱井画门刻意改变画风所致，或者说是为了不要让别人知道是自己在画本子，与《亚空耳》采用了完全不同的画风。其情形就像在上世纪八九十年代的香港，不少如今身居一线的男明星在初出道时，为了生计都会出演三级片，这些影片都会成为他们不愿提起的“污点”。

然而，很快樱井画门就意识到成人漫画并不仅仅是一份维生的不体面工作，很久之前我曾看过这样的一个段子“各大论坛总是争吵不休，唯独 XX 网站一片和谐，到处都是‘楼主好人’”，撇开那些道德上的批判，“G-10”得到了不少赞赏，也令樱井画门获得了不错的收入。因此他也很乐意以“G-10”的名义开始博客，以两个不同的身分活跃在网络世界中。

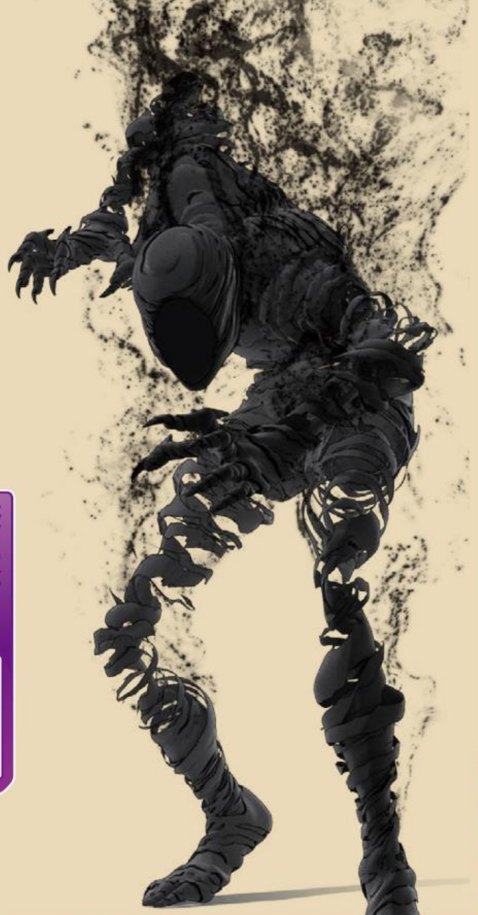
在成人漫画界取得一定成就的同时，樱井画门的漫画事业也迎来了转机。在讲谈社的穿针引线下，三浦追傩和樱井画门取得了合作协议，《亚人》的故事得以就此展开。

有别于讲究热血励志主流的少年漫，讲谈社“Afternoon”系刊物主张作品严肃而成熟地探究社会问题和人性，格调和要求都比较高。著名作品有藤岛康介的《我的女神》、漆原友纪的《虫师》、沙村广明的《无限之住人》、新近较为知名的作品有贰瓶勉的《希德尼娅的骑士》等等，樱井画门十分喜爱的漫画家岩明均，也是《月刊 Afeternoon》的主力漫画家，1988 年至 1995 年期间连载《寄生兽》。









《Good！ Afternoon》是讲谈社旗下《月刊 Afternoon》的增刊，2008年11月7日创刊，作为扩大《Afternoon》阵营的刊物，《Good！ Afternoon》本来是一本双月刊，和《少年 Jump》这类周刊作品不同，《Good！Afternoon》的从页数（800页）到内容（25个故事）上都比其他刊物要多，这给予了那些像樱井画门这样新人漫画家更多的机会。

俗话说鱼与熊掌不可兼得，《Good！Afternoon》延续了正刊的风格，自然十分注重自身形象。编辑要求樱井画门彻底和成人漫画脱离关系，还没成名的樱井画门不得不做出妥协，一度关闭了自己的博客，专心投入到作画之中。而从2012年第25期开始，讲谈社将《Good！Afternoon》改成单月刊。而这个决定对于漫画家们影响甚大，尤其是对新人而且心中有着小算盘的樱井画门而言，"我原先打算在习惯《亚人》漫画连载的节奏后，就继续成人漫画内容的创作，但结果杂志从双月刊变成了月刊，根本就忙不过来，于是就没能实现双开的想法，我深感自己的能力不足，对于喜欢成人漫画和G-10作品的读者我感到非常抱歉。"就自己的小私心无法实现，樱井画门在社交媒体道歉。





幸好的是，讲谈社编辑除了成人题材的限制之外，其他问题都相对宽松。樱井画门可以更为轻松地走"邪道"。由于并不需要顾忌少年漫画家积极向上的形象，因此樱井画门毫不忌讳自己是烟民的身分。讲谈社本部15楼的香烟售卖机是他的"圣地"，因为在这里出售樱井十分喜欢的"美国精神"香烟，而且品种相当齐全。而香烟的精神也直接体现在《亚人》之中，甚至成为推动事件发展的契机：嬉皮笑脸的亚人研究专家小仓郁也在面对切手指逼供时，要求对方给自己留两根，原因是"关系到烟民的生死"，随后又佯装害怕，再度调侃道要留下三根，"得留一根弹灰"。然而只要拿来哪怕是相当"难抽"的"MILD SEVEN FK"（柔和七星），就能让他知无不言；同样的事情发生在身陷囹圄的海斗和曾经成功越狱的琴吹武也是在一次吞云吐雾间达成了帮助前者去协助永井圭的协议。这样在其他漫画中少有的情节，很好地诠释了烟民中的一句至理名言："没有什么事是用一支烟解决不了的，如果有的话那就两支……"

除了是烟民之外，樱井画门还是一个彻头彻尾的Xbox游戏迷，好吧，我终于找到了他和"游戏人"的联系。

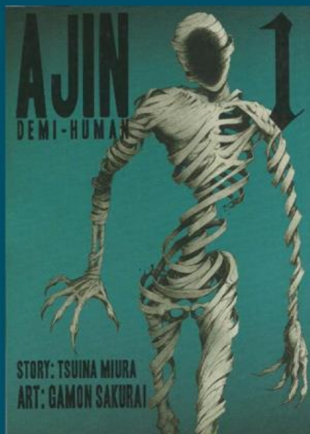
作为ACG的其中两种，漫画和游戏一般联系多数是游戏漫画化或者漫画改编游戏，也有可能出现《大东京玩具箱》这类描绘游戏开发的漫画，不过资深的漫迷还会想到另一种特殊的联系：因为玩游戏而休刊。

关于这类事件，令漫画迷最为深刻、也是最丧心病狂的莫过于富坚义博，他的休刊理由层出不穷，玩PS2以及打麻将是其中被吐槽最多的梗，到了最后他都懒得再编借口。相比之下樱井画门就诚实厚道许多。

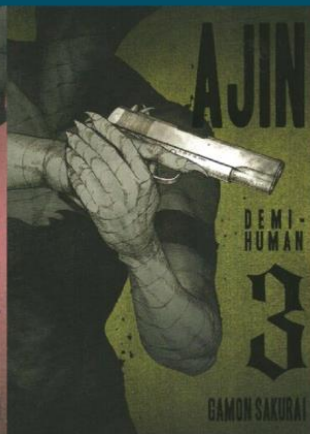
2015年8月底，樱井画门连发了四条推特，"由于《光环5》发售，就像之前已经提到过的那样，我要休刊去玩游戏。"

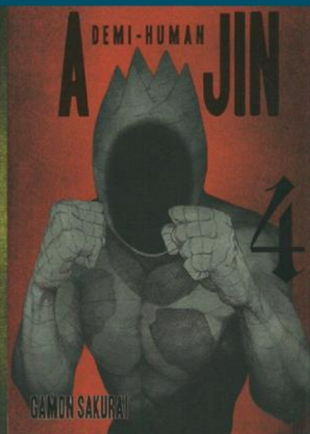
事实上从2013年开始，樱井画门就在杂志上再三地提及，一旦《光环》的新作发售，他将会休刊打游戏。尽管处于休载状态，樱井画门还是认真地进行《亚人》分镜构思。

正是这样一个不走寻常路却又有血有肉的樱井画门，才能为我们讲述了一个特别的"亚人"故事。











影漫世界 动漫秀

一个讲故事能手

[illegible]

[illegible]的《东京食尸鬼》相似。事实上，这种的猎奇故事素材绝对不新鲜。如果非要说相似度的话，龙门谅和惠广史所画的《血色星期一》，在设定上和《亚人》的相似程度更甚：主角都是一个高智商的中学生，同样面对一群高智商、分工明确的罪犯，大反派都是笑里藏刀、算无遗策的狠角色，主角都有一个患了卧病在床——天生就具有被虐和当人质潜质——的妹妹……但是这两部相似作品凭借在“普通”的题材里变化出新意，获得了很好的评价，这也是画师和原作的功力所在。

《亚人》最初的原作是三浦追傩。但是从第二卷开始，三浦追傩就和樱井画门分道扬镳，除了两位当事人以及责编，没有人知道他们之间究竟发生了什么事情。三浦追傩也在不久之后开始与大宇隆广合作，创作漫画《天空侵犯》。中途换原作的情况其实并不多见，尤其是樱井画门只是一个“新人”，这不免令人多有担心《亚人》如何继续下去。但是，如果以为樱井画门只是会画画，将亚人剧情的成功完全归功于三浦追傩，对于樱井画门其实并不公平。

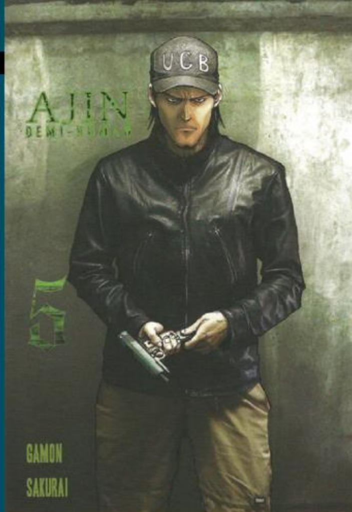
在某种程度上看，《亚空耳》里面有不少的SF设定都被《亚人》继承和深化，首先在名字上就同样有“亚”(笑……)，还有隐形的怪物和未知的世界。而从三浦追傩离开之后故事依旧保持完整的架构，我们可以合理地推断：三浦追傩的身分应该像是一个剧本医生，协助“新人”樱井画门完善了剧本和架构，然后才抽身而去。

《亚人》的故事并没有因为三浦追傩的离去而失色，他们成功构设了一个在科幻背景下、充[illegible]世界，不同于寻常的分阵营对抗，在分[illegible]亚人内部互相交织，使故事不落俗套。

[illegible]与正常人之间的矛盾是一切的根源和主[illegible]前，美军在非洲战场上俘虏到传说中不[illegible]。从此人类称呼这种跟自己长得一模一[illegible]会死亡的生物叫做“亚人”。亚人不会[illegible]因素死亡，因此只能通过“死过一次”[illegible]普通的高中学霸永井圭在放学途中被卡[illegible]，却又马上复活。于是成为“日本国[illegible]亚人”的他，从此被投以高额悬赏。故[illegible]就此激发和展开。

[illegible]总是高高在上地自称万物之灵，好奇心[illegible]使我们进步的最大动力和最大原罪，[illegible]切置于我们的掌控之下，因此当尽管比我们更为优秀的“人种”出现，人们都将他们蔑称为“亚人”。人类对于亚人有同情，有冷漠，有疯狂，最后却只变成不用进行考试的鸡肋“常识”和与金钱划上等号的“猎物”。在佐藤真发起疯狂的恐怖袭击之前，哪怕是他在媒体前痛声疾呼，人们依旧冷漠以对。但当恐怖的战斗开始，死伤出现，人类内部矛盾重重便凸显出来，各方为了自身利益而互相倾轧，曾经作为“亚人”死敌的户崎也不过是权力斗争的牺牲品，最后更是走上向了对立面；看似强势的大臣实际色厉内荏，只想找人来背锅，而面对生死威胁却直接“怂”。不过虽然涉及到政治人物，但只是局限于一小撮人，故事的格局并不大气，不过相信随着剧情的深入，更多国家的“亚人”出现，故事将会更加磅礴，这就要看樱井画门的魄力了。

站在人类的对立面的亚人内部也不是铁板一块，这种个体强势、整体弱势的状态的群体，对于自己人类身分的怀疑和思考，使之出现了分化，部分人希望自己能平静地生活下去，例如无法召唤出“IBM”的中野攻，反对对人类进行屠杀消防员田中，对佐藤十分失望的琴吹武等。后来随着永井圭的回归，再次分裂成对抗的阵营。亚人除了不死，也并不是BUG一般无敌的存在，只要有水就能断开亚人与IBM之间的联系，永井圭想出了多种能够令亚人长期处于脱力状态的办法，佐藤同样想到了将用密封油桶对付田中，人类也想到用麻醉枪以及不断杀死对方的方法来限制亚人。随着永井圭的奋起，亚人之间的





"其实不用死也可以啊。"永井圭不受控制的IBM如是说到时，亚人与正常人的区别就这样被揭示。当意识到自己的不死并且将生死置之度外，"亚人"将会变得十分可怕。例如永井圭考虑怎样一路"饿死——复活"地翻过大山，为了吸引佐藤而毅然断指，都是一种另类的体验，特别是在这种生死观下，拿枪瞄准未必是要杀人而是救人，这样的点子就会变得相当的有趣和残酷。当死才是活下去的希望，死亡变成麻木，身中麻醉枪的佐藤毫不犹豫地举枪自杀，无法克服杀人关的中野攻终于不负所托"杀死"了永井圭，发自灵魂的震撼。

当然，《亚人》故事上并非没有弱项，那就是笑点相对缺乏，同时暴露的是樱井画门在分镜处理上有一些不足。

大Boss佐藤成为了漫画中唯一一个笑点，大反派的微笑脸是天生更多时候要显示的是一种残酷，但是当樱井画门在一些分镜上出现失误而需要用额外的笑点补救时，还是有所不足。这点我们在接下来将继续探讨。

战斗真正进入高潮。

作为主角，樱井画门笔下的永井圭便是一个极度矛盾的人物，一方面他奉行极度利己主义，为了私利而对自己的好朋友割席，但在自己最需要帮助的时候想到了海斗来协助自己逃脱危险；但是他也会选择去救无辜的人，事后又为自己的选择迷惘，最终也以"符合自己利益"来说服自己。这种跟故事的矛盾保持高度一致的性格特征延伸了永井圭身边，典型"怪物家长"风格的母亲和自私的儿子，羡慕嫉妒恨的同学和对他人充满不屑、功利主义的学霸，冷漠的哥哥和因为某种原因对兄长十分冷淡的妹妹。由于永井圭的"冷酷"，需要安排一个热血坚持固执的人在身边衬托他的智商，由于海斗在早期就被抛下，因此故事并不是只有一个男二号，从最初的海斗到之后的中野攻。同样的状况出现在大反派佐藤的跟班田中身上，并且在不断战斗的过程中，这两位配角都在不断成长，成为了改变战局的重要力量。

一系列交织的矛盾令斗争变得波谲云诡，变换不定，让人感受到了不同于少年漫的"过瘾"。

中二、热血、卖萌是少年漫的必备法宝，无论多强的对手都是用勇气去战胜。在面对深谙利用亚人体质和IBM进行战斗、并且曾经参与越战的佐藤，以及其领导的各具特殊能力的亚人，光靠一腔热血是无法战而胜之。

"面对面打一场，少年漫画看多了吧。"圭的话语正是作者对于少年漫画套路的官方吐槽。

斗智斗力和IBM所造成的恐怖和惊悚是《亚人》引人入胜的地方，尽管只是月刊连载，但是《亚人》的剧情却异常地紧凑。多重矛盾之下使得每一话的剧情都充满张力，能够享受片刻的安逸、感受田园风光已经是作者给予读者的最大慰藉，当然在恬然安宁的背后，是精心准备的潜藏杀机，详情请参见"中野攻之活在废弃车厢里吃喝拉撒睡的凄惨日子"。尤其是进入刺杀forge安全的社长阶段，各方斗智斗勇，根据自身掌握的优势而淋漓尽致地展示"凡战者、以奇胜"的手段。我在这里按下不表,各位可以自行翻阅漫画，出其不意攻其不备的悬疑智谋者和悍不畏死者之间的血腥战斗，或者会令大家感受到比起当年的经典《死亡笔记》依稀有些青出于蓝的味道。而"悬疑感极佳"，也是不少权威漫评机构对于《亚人》的极好评价。

如果说亚人相斗是故事斗智斗勇的高潮的话，那么故事的惊悚恐怖在于IBM的突然出现和普通人对于未知的事物的恐惧，例如那个贪生怕死的研究员躲在伪装过的密室中，正以为逃过一劫时，门却被佐藤的IBM慢慢地打开，然后张开如蟒蛇一般的血盆大口时，惊悚指数不亚于恐怖漫画。

"亚人"另一个引人深思的方面是他们的"生死观"。想起好朋友"周行文"所开创的重生流小说，假如给人一次重生的机会，但是如果让你重生的条件是让你先去主动死一次，大概有不少人会打起退堂鼓，认为岁月静好、故去不可追也是一种遗憾美。

"人生除死无大事"，原意众所周知是指人只要不死就会有希望，却也从另一个角度看出人们对"死亡"的敬畏和重视。基督教甚至将"自杀者不能进天堂"列入了基本教义。



善于用镜头说故事的一群人

承接之前的话题，尽管《亚人》有着不错的人气，但是作为新人画家，樱井画门还有许多需要改进的地方。

如果要挑毛病的话,《亚人》里的线条比较复杂，虽然青年漫不需要像少年漫那样追求简洁明快，但是过于复杂的画面会造成某些小分镜和整体画面有所差别，甚至乎崩掉，我们在翻看漫画时，还是会发现一些这样的小瑕疵。一个成熟的漫画家需要同时驾驭多种风格，并且在作画时自由切换，使作品变得灵动而不至沉闷，也能弥补在分镜上出现的小过失，大家熟悉的小畑健和村田雄介便是个中高手。

《亚人》最初筹划的时候，樱井画门在2头身、一般漫画和美少女系漫画的画风纠结，好不容易才确定了如今的风格，但依然无法做到灵活自如。要画出更成熟的作品，樱井画门还需要努力。

不过总体而言,《亚人》的画风和分镜都对得起作品的人气，尤其是镜头运用更是值得称道，由于喜爱看美国大片的缘故，樱井画门经常从大片中吸取镜头经验，这使得在他的笔下所采用的镜头变得多种多样，既有景深镜头运用表现从高处跃下的气魄，也有连续镜头增强故事发展的动感，最为突出的代表是19话佐藤劫机行刺的一段；同样令人印象深刻的还有蒙太奇式第一和第三人称镜头切换，下村泉从继父和渣男友的无休止的压榨，加上误会母亲的爱而迅速堕落成援交少女，两三页的蒙太奇式镜头就将整个过程刻画得淋漓尽致……

另外一个值得大书特书的是其特写镜头，可谓是最大程度上追求真实感，为了实现这一效果，樱井画门可谓下了很多功夫。

看过《亚人》都知道，除了难以定义的武器



“IBM”外，枪支是《亚人》中最主要的战斗武器，持枪战斗的镜头特写充满了魄力和压迫感，其推特封面和头像都是极具亚人风格的人物手持现实和科幻相结合的武器进行瞄准的模样，加上酷爱“光环”这类射击游戏，显示出樱井画门对于枪支的执迷。

为了在作品中诠释这份热爱和真实感，樱井画门专门收集了许多枪械，从经典的“格洛克17”、“贝雷塔 92”、“P220”手枪，到 AK47、M4、雷明顿等。经过反复地端详和临摹，《亚人》才有了战斗场景中那些真实而残酷的战斗场面。

另外在前文中提到过的吸烟情景也是如此，身为烟民的樱井画门对于抽烟时各种细微动作的掌握纤悉无遗，同样渗透到漫画的毫末细节中，使得作品风格有了异常的真实感。

不走寻常路的风格在动画化过程中也得以很好的展示。尽管樱井画门是一个漫画家和忠实的好莱坞大片迷，但是对于动画化却是两眼一抹黑。由于对“除了漫画之外的事情一概不懂”，因此当要进行动画化时，他将决定权完全交给专业人士。

青年漫使用较为写实的画风并不在少数，但是能在动画中仍能保持优秀水平的作品却不多。相对于简单的描黑和贴网点，在极短的时间内出色地完成上色工序，即便有电脑上色，对于负责上色的助手的水平要求也甚高。这也是国内很多知名的彩色漫画杂志都难以长寿的原因，即便是销量不错，一年的亏损数字还是数以百万计。这种情况在动画化时犹有甚之。

看过动画《白箱》的玩家都知道，动画制作行业通常大量使用外包员工，从作画监督到录音，有太多的环节需要配合，只要有其中一个环节脱节，工期和质量就无法兼顾。只有将动画化完全交由一个工作室处理，才可以大幅提升动画的质量。因此讲谈社找到的动画合作方是 Polygon Pictures。

尽管没有如东映和日升这样庞大的财力，也没有如吉卜力和 Production I.G 这样的名气，Polygon Pictures 也并非无名之辈。他们是日本历史最为悠久的 CG 工作室，至今已有 33 年的历史。他们不仅仅是日本 CG 业界的活化石，更是蜚声国际、享誉全球的著名动画工作室，曾经制造《星球大战》和《变形金刚领袖之证》等著名 IP 的衍生 CG 动画电影，讲谈社“Afternoon”系另一部人气作品《希德尼娅的骑士》，同样是 Polygon Pictures 近年来的得意之作。

与其他效率拖沓、经常加班的小作坊日本动画工作室相比，Polygon Pictures 也是一个异类，他们采用工业化标准生产，对于员工效率有着异常的追求，员工工作效率得以保证，画作质量也就有了保障。

并不是以原著中的“中村慎也事业”作为开端，而是更前一步将原著中没有的非洲“亚人”的故事以极其美漫的画风呈现，比起漫画更好地为全剧定下了基调。由于使用 3DCG 制作，可以避免像一般动画制作那样为了减少工作量而削减表情细节，诸如眨眼或眼球转动等细微的表情动作都得以表现，动作也更加细腻和真实，光影效果更加细致，镜头也更加大气，使人物和周围产生良好的互动感，看起来不像是普通的日系风格动漫，给人另类的动画体验。

动画版的《亚人》不仅是作品与别不同，就连发行方式都不走寻常路。不同于一般的动漫都是先完成 TV 动画再出 OVA，Polygon Pictures 先是在 2015 年 11 月放出了《亚人》的剧场版第一部《冲动》，再将剧情扩展成 12 集的故事。随着第二部《冲突》于 2016 年 5 月 6 日在日本上映，TV 版的第二季故事也随之而启动。第三部《冲軋》将于 2016 年 9 月 23 日在日本上映。由于《亚人》还没有结束，相信这只是针对目前已刊载的部分所制作而成的作品，未来即便没有 TV 版，也会有 OVA 将全剧补完。





结语

从作者风格到故事挖掘，再到镜头运用和动画化，正是这种处处不同，使得《亚人》在一众类似的 SF 作品中杀出一条不同寻常的路。

目前，“亚人”的故事来到了一个高潮部分，永井圭和佐藤终于迎来正面对决，这将会是全作目前为止的最高潮，肯定是一个阶段性的终点，但是否以此来作为整部作品的收官还不得而知。不过从樱井画门不久前发布的推文中隐约有所暗示。

“就如同之前我在博客上所说的那样，等到《亚人》漫画连载完结之后我一定去画另外的成人漫画。”

“(之前的话) 因为语病产生歧义，补充说明一下，我并不是不想画一般漫画，而是想在画一般漫画的同时绘画成人漫画，希望能拥有两者同时进行的技能。”

不过按照目前的人气来看，再加上作品可挖掘程空间来看，这部“仅仅”连载了三年的作品还有许多可以拓展的空间。至于老司机们想要看到 G-10 的最新作品，恐怕还需要再等上一段时间。

小编与上帝

《游戏 · 人》第 61 辑
读者调查

1. 您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章，以及您希望减少版面的版块内容。
2. 您是通过何种渠道买到本期杂志的?
3. 您希望《游戏 · 人》进行哪些方面的改进与变化，希望更多地看到哪些类型与主题的文章?

Email地址：gamer@ucg.cn
官方微博：@游戏机实用技术官博
官方微信：UCG1998

认真聆听，做你们心中的游戏 · 人！

最近周围的小朋友都纷纷开始玩起了《守望先锋》，然而小编我由于各种“不可言状”的原因至今仍无缘尝试，看着他们每天都在群中热烈地讨论着各种打（pi）法（gu），不由得羡慕嫉妒恨，同时也不得不佩服暴雪爸爸的号召力。说来6月份《魔兽》的电影就要上映了，然而当年曾与我一同组队下本的小伙伴们现在已都各奔东西失去了联系，不知他们是否也会走进电影院呢？是否也会在观影时想起曾经一起度过的那段开（gan）心（tong）的时光……

序号	曲目	出自	演唱者
01	Stand By Me	—	Ben E. King
02	Re:Vanishment	《七龙战记Ⅲ 代码 VDF》东京篇主题曲	Annabel
03	ド－ルメイクのうた	《索菲的工作室 不思议之书的炼金术士》插入曲	月子
04	We Belong	手游《星光传说》新章“结晶大地与引导之光”片头曲	BONNIE PINK
05	proof	TV 动画《苍穹之法芙娜》插入曲	angela
06	Space Oddity	《COD 无尽战争》插入曲	Lady Heroine
07	Sakkijarven polkka	剧场版动画《少女与战车》BGM	—
08	Deadpool Rap (Acoustic Version)	电影《死侍》同人创作曲	Teamheadkic
09	I Want You	TV 动画《JOJO 的奇妙大冒险》第四部片尾曲	Savage Garden
10	Abyss Watchers	游戏《黑暗之魂Ⅲ》BGM	—
11	真夏の通り雨	新闻节目《NEW ZERO》主题曲	宇多田光
12	Overwatch – Trailer Theme Orchestral Remix	游戏《守望先锋》预告片使用曲	—
13	Overwatch Remix – Trailer Theme Epic Orchestral Remix (2016 Remake)	游戏《守望先锋》预告片使用曲	—
14	ODIN SPHERE's Theme –Shanachie New Arrange ver.–	游戏《奥丁领域 里普特拉西尔》主旋律	Miwa Horio



《游戏·人》第六十一辑音乐收藏介绍

1 Stand By Me

作词：Mike Stoller　作曲：Jerry Leiber　演唱：Ben E.King

When the night has come
And the land is dark
And the moon is the only light we' ll see

No I won't be afraid
oh I won't be afraid
Just as long as you stand,stand by me

So darlin' ,darlin'
stand by me,oh stand by me
Oh stand,stand by me,stand by me

If the sky that we look upon
Should tumble and fall
Or the mountains should crumble to the sea

I won' t cry,I won' t cry
no I won' t shed a tear
Just as long as you stand,stand by me

And darlin' ,darlin'
stand by me,oh stand by me
Oh stand now,stand by me,stand by me

Darlin' ,darlin'
stand by me,oh stand by me
Oh stand now,stand by me,stand by me

Whenever you' re in trouble won' t you stand by me,oh stand by me
Oh stand now,oh stand,stand by me

当夜幕降临
黑暗笼罩大地
皎洁的月光是我们惟一的指引

我们不会害怕
不会恐惧
只要你在我身边，站在我身边

亲爱的，亲爱的
在我身边，此刻就与我一起
在我身边，不要离去

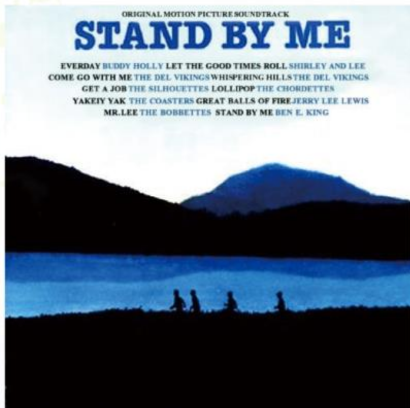
如果我们头顶的苍穹将要塌下
山崩地裂

我不会哭泣
甚至落下一滴眼泪
只要你在我身边，在我身边

亲爱的，亲爱的
在我身边，此刻就与我一起
在我身边，不要离去

亲爱的，亲爱的
在我身边
在我身边，不要离去

无论何时你陷入麻烦，你都不要撇开我
此刻就和我一起
在我身边，在我身边





八重樱推荐

对于不喜欢听黑人灵歌的游戏玩家们来说，第一次听到《Stand By Me》这首歌想必是在观看《最终幻想ＸＶ》的预告片时。在预告片的结尾，伴随着诺科特说出“谢谢你老爸，接下来就交给我吧”这句话，由 Florence And The Machine 演唱的《Stand By Me》同步响起，虽然第一次听到这首歌时多少会觉得与过往“《FF》系列”的主题曲风格相差甚大，但反复听上几遍之后反倒是觉得别有一番韵味。

实际上，《Stand By Me》并不是专门为《FF15》创作的主题曲，它发表于距今50多年前的1961年，是根据灵歌《Lord Stand By Me》改编重新创作而成的，由著名灵歌歌手 Ben E.King 演唱，一发售就取得了全美排名第四的成绩。1986年，同名电影《伴我同行》启用这首歌曲作为主题曲，令其再度成为世人的焦点。毫不夸张地说，在上个世纪，《Stand By Me》绝对是最具影响力的歌曲之一。

其实从《Stand By Me》的歌词来看，它比较像是一首宗教歌曲。不过用在《FF15》这种讲述父与子的故事中也相当适合。本次推荐给大家的，是 Ben E.King 演唱的原版（因为 Florence And The Machine 演唱的版本目前还没有发售），另外这首歌也曾被多位著名歌手翻唱过，例如约翰列侬、ladygaga 等，感兴趣的读者可以自己去找来听听。

Re:Vanishment

作词：sasakure.UK　作曲：sasakure.UK　演唱：sasakure.UK　演唱：Annabel

解き放たれた　内なる冲动
动き始めた
世界が交差するフェイズ
谁か教えて　零れる感伤
空を飞べだら
なんて淡い梦を见ていたの

星が降る夜　さら　さら
消えてゆくちいさな灯を
ただ、
行くあても无く见つめていた——

君と交わした言叶も　千切れて
いつか儚く
消えてしまうのでしょうか
気付いた　揺れる愿いも想いも
君を护る　盾と成れる事を

零れたナミダ　拭いてどうか
いつか儚く消えてしまうのならば
伤ついた　揺れる愿いも想いも
君を护る　盾となりますように

realize,feeling,the past.
recollection
tearing,progress,unplugged
searching

君と同じだ、伤痕
后ろ姿に感情连锁
抗う意思さえ忘れていたから——

realize,feeling,the past.
recollection
tearing,progress,unplugged
searching

君と交わした言叶も　千切れて
いつか儚く
消えてしまうのでしょうか
気付いた　揺れる愿いも想いも
君を护る　盾と成れる事を

零れたナミダ　振り向かないで
ユニゾン重ねて　明日を切り开くの
伤ついた　揺れる愿いも想いも
君と歩く路と为りますように
君と歩く路と为りますように
君と歩く路と为りますように


宇宙人推荐

《七龙战记Ⅲ 代码 VDF》这次比较失望的一点是居然没有初音演唱的 OP，然而让我感到意外的是 sasakure.UK 创作的 4 首歌曲都非常棒。并且邀请到分岛花音、Annabel、riya 这三名实力派的歌手献唱。4 首歌曲里面一首是游戏的 OP，另外三首则是根据游戏中过去（亚特兰蒂斯）、现代（东京）、未来（伊甸）三个时代的篇章制作的主题曲。而且各自都有鲜明的风格。其中 OP 曲《ChR ϕ NiClESeVeN》在“最上游”《2015 十大游戏金曲》中有推荐过，这首《Re:Vanishment》则是现代篇的主题曲，轻快的曲风加上了 sasakure.UK 所擅长的电子混音，并且跟主题曲一样是由 Annabel 所演唱，其出色的唱功也为这两首歌曲增色不少。

内在的冲动渐渐地解放
时代的齿轮开始互相交错
是谁教会我 这满溢的伤感
仿佛飞到空中
注视着这淡淡的梦境

在这漫天繁星之夜
只是漫无目的地看着
渐渐消失的灯火

与你一起交换的约定
总有一天会飞快地粉碎
变得荡然无存吧
弄清楚了这摇曳的愿望和思念
想成为守护你的盾

如何擦干满溢的泪水
如果总有一天会荡然无存的话
即使是受伤的 摇曳的愿望和思念
成为守护你的盾吧

realize,feeling,the past.
recollection
tearing,progress,unplugged
searching

与你一样的伤痕
隐藏在背后的感情连锁
就连抵抗的意志都忘却了——

realize,feeling,the past.
recollection
tearing,progress,unplugged
searching

与你一起交换的约定
总有一天会飞快地粉碎
变得荡然无存吧
弄清楚了这摇曳的愿望和思念
想成为守护你的盾

不要擦干满溢的泪水
交汇起来的歌声能开拓明日
即使带着受伤的 摇曳的愿望和思念
与你一起就能走出道路





ドールメイクのうた

作词：柳川和树　作曲：柳川和树　作词：柳川和树　演唱：月子

今日はどのへんを作ろうかな
まー、决まってなくっても何とか
なるさ（いえいっ）

素敌なばでぃ作ろう
へんな素材はダメだよ（だーめ）
あっ、でも良い素材ないや
採りに行くのは面倒

カゴの中にある何かて
たぶん大丈夫さ
鱼や虫や花びらで
作っちゃおう（いち・に・さん！）

闻こえたツッコミは闻こえないフリをして（イイネ！）
进めちゃおう！
自分を信じればいいのデス
楽しみだね！（ふー！）

あなたの笑颜を见るためなら私は
（もっと！）
顽张れるよ！
见守ってもらえば百人力
だから心配无用☆

（つーぎ！）
パワフル兵器作ろう
敌は全部瞬杀よ（だーめ）
あっ、でも可爱さも欲しい
どんな素材が良いかな

カゴの中にある何かで
なんとかなるはずさ
药や毒や爆弾で
作っちゃおう（いち・に・さん！）

闻こえた悲鸣は闻こえないフリをして（イイネ！）
进めちゃおう！
その场のノリで良いのデス
冒険だね（ふー！）

あなたの笑颜を见るためなら私は
（もっと！）
顽张れるよ！
おしゃべりしてれば千人力
だから心配无用☆

できないこともあって
悔しい思いもしてる
でもいつかは
手が届くと信じてるよ

闻こえた感谢は闻こえないフリをして
胸にしまおう！
満足なんて早いのデス
幸せだね（いえーい！）

あなたの笑颜を见るためなら私は
（もっと！）
顽张れるよ！
见守ってもらえば百人力
だから心配无用☆


宇宙人推荐

这首《ドールメイクのうた》是给索菲给“小黄书”普拉芙妲进行炼体时的 BGM，歌词也是描述索菲在创作炼体时的心境……不过嘛，用什么虫子花草毒药炸弹给“小黄书”炼体，索菲你到底是可爱的小恶魔还是鬼畜的小天使啊。演唱者月子则是在同人音乐圈小有名气的歌姬，除了在 M3 等同人音乐展上推出过不少个人专辑之外，偶尔也会受邀参与一些恋爱文字游戏的主题曲演唱。这次也是首次受邀参与“《工作室》系列”歌手阵容，看来 Gust 还是很擅长挖掘歌手的。

今天来制作点什么呢
还没决定好但随便就好了（yeah！）

来制作超赞的身体吧
不能用奇怪的素材哦（不~行）
但是没有好的素材呀
去采集又好麻烦
直接用箱子里的东西
大概也没问题吧
用鱼啊虫子花瓣之类的
来制作吧（1・2・3）

将听到的吐槽
全部当成没听见地（好呀！）前进吧
只要相信自己能行（death！）

好过瘾哦（呼~！）

为了看到你的笑容
我会（更加）努力的哟！
你只要看着我就会信心十足
所以不用担心啦☆

（再来）
来制作超级兵器吧
要将敌人全部都秒杀！（不~行）
啊但是又想弄得可爱一点啊
用什么素材好呢
直接用箱子里的东西
总会有办法的吧

用药啊 毒啊 炸弹之类的
来制作吧（1・2・3）

把听到的惨叫
全部当成没听见地（好呀！）前进吧
随机应变就行了（death！）
好像冒险哦（呼！）

为了看到你的笑容
我会（更加）努力的哟！
只要跟我聊天我就会信心爆棚
所以不用担心啦☆

当然也有做不到的事情啦

也会感到很不甘心
但是我相信
总有一天能做到的哦

把听到的感谢当做没听到地
埋藏心底吧！
现在满足还太早了（death！）
很幸福哦（Yeah～！）

为了看到你的笑容
我会（更加）努力的哟！
你只要看着我就会信心十足
所以不用担心啦☆

4 We Belong

作词：BONNIE PINK　作曲：BONNIE PINK　演唱：BONNIE PINK

あぁ强情っぱりの君のこと わかった气でいた
あぁ知らなかったのは仆自身の暗

この地上に散らばった奇迹を
共に探してくれるなら
立ち上がろう
晴れも昙りも分けあって

We belong We belong 戸惑いも
We belong We belong 过ちも 仆らのゴ－ルへの
stepping stone(足がかり)
さよならは君との誓い
I'll see you again(またきっと会おう)

あぁ向こう见ずな仆のこと守ってくれたね
あぁ思い出のしずく 猛烈に眩しい

当たり前の日常が希望と失望に切り裂かれても
ずっとconnected to you 君がここにいる气がして

We belong We belong がむしゃらで
We belong We belong つぎはぎの仆らの素性を超え
た友情は永远
We belong We belong 戸惑いも
We belong We belong 过ちも 仆らの夜明けへの
stepping stone
さよならは未知との出会い
I'll see you someday(またいつか会おう)

この愿い 深层のノスタルジ–
バトンタッチ 君は君こそは
立ち塞がる结晶溶かして
それぞれの场所に归って行こう

We belong We belong がむしゃらで
We belong We belong つぎはぎの仆らの素性を超え
た友情は永远
We belong We belong 喜びも
We belong We belong 悲しみも 仆らの夜明けへの
stepping stone
さよならは未知との出会い
I'll see you someday
さよならは君との誓い
I'll see you again


We Belong / BONNIE PINK


秋沙雨推荐

一直以来，《星光传说》的每次新章更新都意味着新的相遇，"结晶大地与引导之光"也不会例外。新章的故事正慢慢展开着，在这个仿佛有着许多能让事情往好方向发展的设定的世界里接受了导师宿命的史雷会迎来什么样的结局我们也无从得知，在"《世界传说》系列"久久未有新作的当下，像《星光传说》这类让系列各作的角色聚集在一起展开新故事的游戏显得十分宝贵。他们相遇，走到一起，见证故事的开端与终结，然后完成使命，回到各自的归所，不过如果他们愿意的话，彼此也终有一天能再遇。

啊啊 我觉得我开始理解固执的你
啊啊 我所陌生的其实是自身的黑暗

如果要和我一起来寻找
散落在这片大地上的奇迹
那就站起来吧
划开这晴空与阴天

We belong We belong 无论迷茫
We belong We belong 无论过错 都是我们通往终点的
stepping stone（线索）
再见是与你的誓言
I'll see you again（我们一定会再会）

啊啊 是你在保护着不去直视前方的我吧
啊啊 回忆的水滴 是如此强烈而耀眼

哪怕一如既往的日常被希望与失望所撕裂
一直 connected to you 感觉你就在此处

We belong We belong 莽莽撞撞地
We belong We belong 我们东拼西凑 友情跨过这真实
一面 成为永远
We belong We belong 无论迷茫
We belong We belong 无论过错 都是我们通往黎明的
stepping stone
再见是和未知的相遇
I'll see you again（我们终将再会）

这个愿望 深层的乡愁
进行交接 正因为你是你
溶解堵塞在前方的结晶
让我们回到各自的归所

We belong We belong 莽莽撞撞地
We belong We belong 我们东拼西凑 友情跨过这真实一面 成为永远
We belong We belong 无论迷茫
We belong We belong 无论过错 都是我们通往黎明的 stepping stone
再见是和未知的相遇
I'll see you again（我们终将再会）
再见是与你的誓言
I'll see you again（我们一定会再会）

5 proof

作词：atsuko・KATSU　作曲：atsuko　演唱：angela

心脏に手をあて 确认してみる
「あたし」という名の存在
规则正しく动く カウントダウンのような
あたしの音

生まれ やがて死にゆくモノ 永远など无い
运命とゆう槛の中でしか 生きられない?

この命が辉く 与えられた刹那に
どれくらいの焰と出逢えるだろう
あたしは燃えゆきたい 光を放ちながら
それがここに生きたとゆう证

黄色い花が种を飞ばす季节
绵毛は风に乗る
见知らぬ大地に辿り着き 根を下ろし
命繰り返す

心にあく穴を埋める 土があるなら
そこに种を落とし 育てゆく术もある?

叶える为 梦见る 叶えられず俯く
耳の奥で叫ぶよ 音にならぬ声
膝抱えてるよりも 生き急ぐのが真实
花の命も 儚すぎる光

槛の中を彷徨いながら どこへ行けばいい
のだろう
胸に络む见えない锁 それは重ねた经验の
重さ
息苦しい喜び

この命が辉く 与えられた刹那に
どれくらいの焰と出逢えるだろう
あたしは燃えゆきたい 光を放ちながら
それがここに生きたとゆう证

叶える为 梦见る 叶えられず俯く
耳の奥で叫ぶよ 音にならぬ声
膝抱えてるよりも 生き急ぐのが真实
花の命も 儚すぎる光

把手放在心脏之上 确认一下
名为“我”的这个存在
它有规律地跳动着 像是在倒计时一般
这是我的声音

在出生之后终将迎来死亡的东西没有所谓的永远
是不是只能在名为命运的牢笼里生存?

在这个生命被赋予了灿烂的刹那里
会与怎样的火焰相遇呢
我想要放出光芒 燃烧至尽
这就是我曾存在于此的证明

在黄色花朵的种子飞散的季节
棉毛乘上风
到达未曾见过的大地 落地生根
生命周而复始

如果心里有能够填上空穴的泥土
那么能够在那里埋下种子来培育它?

为了实现而做着梦 在无法实现时低下头
在耳朵深处里叫嚣着 是不成声的声音
比起抱膝跪坐 急于挥洒生命才是真实
花儿的生命 也是过于缥缈的光

在牢笼里彷徨着 要去哪里才好呢?

缠绕在胸口的无形之锁 这是积累下来的经验的重量
让人喘不过气的喜悦

在这个生命被赋予了灿烂的刹那里
会与怎样的火焰相遇呢
我想要放出光芒 燃烧至尽
这就是我曾存在于此的证明

为了实现而做着梦 无法实现时低下头
在耳朵深处里叫嚣着 是不成声的声音
比起抱膝跪坐 急于挥洒生命才是真实
花儿的生命 也是过于缥缈的光





秋沙雨推荐

“《苍穹之法芙娜》系列”的戏里戏外有着不少由 angela 填词作曲的歌曲，angela 也十分理解作品的主题与寓意，在诸多歌曲中他们认为最贴近《苍穹之法芙娜》核心的，就是这首在动画第一季只出现过一次的《proof》。对自我的定义，对生命的诠释，对生与死的讨论……哪怕是在十一年后这个系列已经推出了剧场版动画和第二季动画的今天，这首《proof》也依然能表达着在《法芙娜》世界里的人们对于生命的迷茫与对生死的决心。



Space Oddity

作词：大卫·鲍伊 作曲：大卫·鲍伊 原唱：大卫·鲍伊 演唱：Lady Heroine

Ground Control to Major Tom
Ground Control to Major Tom
Take your protein pills and put your helmet on
Ground Control to Major Tom
Commencing countdown,engines on
Check ignition and may God's love be with you

Ten, Nine, Eight, Seven, Six, Five, Four, Three, Two, One, Liftoff

This is Ground Control to Major Tom
You've really made the grade
And the papers want to know whose shirt you wear
Now it's time to leave the capsule if you dare

"This is Major Tom to Ground Control"
I'm stepping through the door
And I'm floating in a most peculiar way
And the stars look very different today.
For here
Am I sitting in a tin can
Far above the world
Planet Earth is blue
And there's nothing I can do
Though I'm past one hundred thousand miles,
I'm feeling very still,
And I think my spaceship knows which way to go
Tell my wife I love her very much she knows."

Ground Control to Major Tom
Your circuits dead, there's something wrong
Can you hear me, Major Tom?
Can you hear me, Major Tom?
Can you hear me, Major Tom?
Can you...

"Here I am floating round my tin can
Far above the Moon
Planet Earth is blue
And there's nothing I can do."

地面指挥呼叫汤姆上校
地面指挥呼叫汤姆上校
服下蛋白质药片 带上头盔
地面指挥呼叫汤姆上校
倒计时开始 启动引擎
检查点火装置,愿上帝与你同在

十、九、八、七、六、五、四、三、二、一 升空

这里是地面指挥 呼叫汤姆上校
你干得真不错
媒体都想知道你支持哪支球队
如果你敢的话,现在是时候出舱了

" 这里是汤姆上校,呼叫地面指挥 "
我正一步步穿过舱门 .
以奇妙的方式漂浮着
今日的星尘看起来也如此不同
在这里
我待在船舱里
远在地球之上
看着蔚蓝的地球
而我却什么也做不了
虽然穿越数万英里
但我此刻非常平静
我想我的飞船知道该奔向何方
告诉我的妻子,我爱她,她懂的

地面指挥呼叫汤姆上校
你的电路装置停止运行了,出问题了
你能听到吗,汤姆上校 ?
你能听到吗,汤姆上校 ?
你能听到吗,汤姆上校 ?
你能 .....

我漂浮在船舱的周围
在月球之上
地球如此蔚蓝
而我却什么也做不了

Lady Heroine









三日月推荐

《COD 无尽战争》于 5 月初公布了首个预告片，出乎意料的是，对于这个预告片玩家基本是一致差评。毫无新意的“好莱坞大片式”预告片，略逊一筹的剪辑技术，加上玩家已经开始厌倦未来战争题材的 COD，使得这个预告片与 YouTube 上的差评数一路飙升并成为史上差评数第二位。然而，无论你喜不喜欢这个预告片，有一点你是必须要承认的，那就是预告片中的那首歌相当动听，而且很切合游戏主题。

《Space Oddity》是英国著名歌手大卫·鲍伊于 1969 年发行的歌曲，歌曲讲述了汤姆上校由火箭升空、到达太空并最终因机械故障命丧太空的经历，歌词由汤姆上校与地面控制之间的对话组成。这首歌被众多电影以及电视剧引用过，其中包括了大名鼎鼎的《老友记》和 2013 年喜剧电影《白日梦想家》。这首歌甚至也不是第一次被游戏引用，2012 发售的《心灵杀手》也引用了这首歌。而在《COD 无尽战争》中，这首歌由摇滚乐队 Lady Heroine 演唱。而当预告片响起这首歌时，本应平静的太空中漂浮的却是人类自相残杀所留下的残骸。人类进入太空的梦想最后因战争而变味，不禁让人心生惆怅。



7 Sakkijarven polkka

作词：Viljo Vesterinen、浜口史郎


三日月推荐

2012年播放的动画《少女与战车》凭借着轻松愉快的剧情和与之不相符的对于二战战车的考究，本作的人气一直在飙升。在去年11月21日剧场版上映后，其票房更是突破19亿日元。和故事背景大量二战战车相符，本片的部分BGM改编自各国民谣或者军歌。剧场版BGM《Sakkijarven polkka》也是如此，本曲改编自芬兰著名作曲家Viljo Vesterinen的同名作品。除了朗朗上口的旋律之外，本曲还在1941年到1944年芬兰与苏联的“继续战争”中，因旋律可以用来引爆苏军留下的炸弹，之后被芬兰军方用来拆除炸弹。作为剧场版主角对手的“继续高中”的主题BGM，这首民谣无疑相当贴切。

8 Deadpool Rap (Acoustic Version)

作词：—　作曲：—　演唱：Teamheadkic

Sexy Motherf**ker
Sexy Motherf**ker
They call me Deadpool, I'm hella fast
Came to merc the bad guys, and get some ass
Got blades for days, got guns galore
Got combo moves, evades and more
With bear traps and hand grenades
Pull the pistol like a maniac right in your face
Poppin' off caps, leave a trail of guts
Sittin' on my chair, scratchin' my nuts

Listen up, I got something to say
That's right, I run my mouth all day
Step up, take a blood bath
Now you're trying to run, and it's making me laugh
I move like a freakin' ninja
Hand to hand, you know I'll lead ya
Got two swords now I'll avenge ya
I don't care if I offend ya

All these bitches are primadonnas
I stuff my face with Chimichangas
Tacos and beers, always keepin' it loose
Hang on for a minute while I'm droppin' a deuce
I'm 'bout to take you all to school with guns and knives
Tellin' jokes and breakin' the rules, I came for the tacos
Playin' with the ladies and my family jewels to bust a nut
About to throw down with all these fools so come and get some

Captain Deadpool
Nah, just Deadpool
Merc with a mouth, I can't die
One foot in the grave But I'm still alive
Try to kill me, I'll just revive
Then I'll put another bullet right between your eyes
Hey goons, thugs and bosses
Guess what I brought Colossus
Time's up, better count your losses

Kickin' that ass, as my girlfriend watches
Don't stop when I shoot, full-auto is on
Your ass is grass, and I'm mowin' the lawn
Hot lead to the head, and I won't stop
What yo crew gonna do, when I hack and chop
Run away, you know that I'll chase
Every bad guy, put them right in their place
Revenge, im gonna give you a taste
I'm sexy as hell, but I cover my face
Where you're gonna go to

Tryin' to hide, but you know that I'll find you
Tippy toe, sneakin' up behind you
I'm Deadpool, do I have to remind you
Regenerate, because it's cool, Wanna fall off a ledge
The crazy ass guards, always lookin' to duel, So click click BOOM
I don't believe in the Golden Rule, I came to get laid
Note to the ladies: I'm not a tool
I'm Sexy Motherf**ker
Sexy Motherf**ker
Sexy Motherf**ker


简子君推荐

最初的《Deadpool Rap》是一首以电音风格为主的RAP歌曲，后来又相继推出了不同的变奏版本不过都没有脱离RAP音乐的大类型。直到这首不插电的纯音版本中，电音风格摇身一变成了一首听起来无比抒情的歌曲。如果不去注意歌词的话，甚至会误以为这是一首清新的乡村音乐。不过搭配犀利的歌词一同食用的话，会发现这首歌绝对还是小贱贱的专属音乐。最后，如果想要完全体验这首歌可以为你带来的静谧氛围，请务必把原版找来刷一遍。

性感的无法无天
帅气的狂拽酷炫
小伙伴叫我“Deadpool”，我也迅捷如风
嘴炮杀手要来把坏蛋的屁股踢回家
身背双刀，枪炮也带了一口袋
连击、闪避动作都信手拈来
带着捕兽夹和手榴弹
瞄准你的脸，开火后就不能自已
轻松跳支舞，回望这勇气之路
坐下抓抓痒，在我专用的chair

各位注意我有事情要讲
说来话长，可能要聊上一晌
还是赶紧弄死你
如果你试图逃走，却只能让我更加畅快
我像个吊炸的忍者
最后你就会知我是老大ya
挥舞双剑完成我的复仇ya
我不介意是否有所冒犯ya

现在这些都已经是我的了
反正我的脸皮就像墨西哥春卷
玉米饼或啤酒，它们总是那么松散
请在我手下坚持几分钟
我将带你重温刀和枪的用法，就像在学堂那样
打破规则讲些笑话，我可不是打酱油
还有妹纸在等着和我最珍贵的球球一起玩耍
所以得赶紧料理了这些笨蛋，去做正经的事情了

死侍队长

作死侍就够了
嘴炮杀手，永生不死
一只脚进了棺材，仍旧活了下来
尝试杀我也能够复活
之后就轮到我来以牙还牙
嘿，小弟，大哥和老板
猜猜我带了什么来？
时间到了，记得算好你的损失

在我女友面前教你做人
设定好的流程不会停
就算是刺头，也把你彻底修平
兴头上的我更不会停
当我手起刀落，你会什么反应
跑多远都无济于事
各位坏蛋们，洗颈就戮吧
这就让你们品尝复仇的甜蜜滋味
带上面具，展示我魔鬼般的性感
你还要往哪儿逃？

天涯海角终将被我找到
如蟒蛇般形影不离
我死侍再次提醒各位
只有被人扔下天台的人才知道重生的能力有多酷
这个疯子满脑子想着决斗，So，快来引爆热潮
别在迷信你的什么信仰了，死侍已经降临
妹纸们请记好了，我可不好惹
我是引领风潮的万人迷
性感的无法无天
帅气的狂拽酷炫



9 I Want You

作词：Jones Danie Avage Garden　作曲：Hayes Darren Stanley　演唱：Savage Garden

Anytime, I need to see your face, I just close my eyes
And I am taken to a place, where your crystal mind and
Magenta feelings take up shelter in the base of my spine
Sweet like a chic-a-cherry cola
I don't need to try to explain, I just hold on tight
And if it happens again, I might move so slightly

To the arms and the lips
And the face of the human cannonball
That I need to, I want to
Come stand, a little bit closer
Breathe in and get a bit higher
You'll never know what hit you
When I get to you
Oh, I want you, I don't know if I need you
But, oh, I'd die to find out

Oh, I want you, I don't know if I need you
But, oh I gotta to find out
I'm the kind of person, who endorses a deep commitment
Getting comfy, getting perfect is what I live for
But a look, and then a smell of perfume
It's like, I'm down on the floor
And I don't know what I'm in for
Conversation has a time and place
In the interaction of a lover and a mate

But the time of talking, using symbols, using words
Can be likened to a deep sea diver
Who is swimming with a raincoat
Come stand, a little bit closer
Breathe in and get a bit higher
You'll never know what hit you
When I get to you
Oh, I want you, I don't know if I need you
But, oh, I'd die to find out

Oh, I want you, I don't know if I need you
But, oh I gotta to find out
Anytime, I need to see your face I just close my eyes
And I am taken to a place where your crystal mind and
Magenta feelings take up shelter in the base of my spine
Sweet like a chic-a-cherry cola
I don't need to try to explain, I just hold on tight
And if it happens again, I might move so slightly

To the arms and the lips
And the face of the human cannonball
That I need to, I want to
Oh, I want you I don't know if I need you
But, oh, I'd die to find out
Oh, I want you I don't know if I need you
But, oh I gotta to find out

So can we find out?
Oh, I want you I don't know if I need you
But, oh, I gotta to find out
Oh, I want you I don't know if I need you
But, oh I gotta to find out
Oh, I want you I don't know if I need you
But, oh, I gotta to find out
Oh, I want you I don't know if I need you
But, oh I gotta to find out



无论何时，当我想看到你的脸庞，只要轻轻合上双眼
带我去个地方，那里有你水晶般的心房
和洋红色的甜蜜感觉为我搭建避风港湾
甜蜜得就像喝下一整罐爽口的樱桃可乐
我不需要费力解释，只要紧紧抱着你
倘若再来一次，我动作会轻柔些

你的手臂，你的双唇
你的脸庞，皆我好逑
我需要，我渴望
宝贝站过来，再贴近一点
深呼吸，让气氛升温
你永远不会知道你身上发生了什么
当我来到你的面前
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我死而无憾，只为伊人

噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人
我是那种对信仰很执着的人啊
生活的宗旨是为了舒适和完美
但就是那一瞥，之后嗅到你的丝丝香气
那感觉就像，我神魂颠倒，臣服于地
我不知道该如何是好
交流需要合适的时间和地点
尤其是与爱人和朋友的交流

但交流中用到的字词和符号
如同在深海中潜泳
却裹着张雨衣一样让人不适
宝贝站过来，再贴近一点
深呼吸，让气氛升温
你永远不会知道你身上发生了什么
当我来到你的面前
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我死而无憾，只为伊人

噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人
无论何时，当我想看到你的脸庞，只要轻轻合上双眼
带我去个地方，那里有你水晶般的心房
和洋红色的甜蜜感觉为我搭建避风港湾
甜蜜得就像喝下一整罐爽口的樱桃可乐
我不需要费力解释，只要紧紧抱着你
倘若再来一次，我动作会轻柔些

你的手臂，你的双唇
你的脸庞，皆我好逑
我需要，我渴望
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我死而无憾，只为伊人
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人

所以我们可以寻到真谛吗？
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人
噢，我渴望得到你，虽然不知是否合适
纵然如此，噢，我上下求索，只为伊人



简子君推荐

作为四月新番《JOJO的奇妙大冒险》第四部的ED曲目，相信不少人都会爱上这首歌曲。另外，"《JOJO的奇妙大冒险》系列"果真每一部的ED都会为大家带来一首经典的老歌。《I Want You》这首歌曲由野人花园（savage garden）创作，是1996年澳大利亚最热卖的单曲。而这支单曲所属的专辑《Savage Garden》一直长卖到了2000年并成为了七白金唱片（七百万销量）。虽然这首歌曲已经诞生了足足二十年，不过富有节奏感的旋律，现在听来仍旧有着自己独特的风格十分抓耳。

10 Abyss Watchers

作曲：Yuka Kitamura




乙太推荐

《黑暗之魂Ⅲ》的配乐延续了系列一贯的激昂风格与恢弘气势，并且整体保持了较高的水准。不过要说其中最令人影响深刻的BGM，还是BOSS“深渊监视者”的配乐《Abyss Watchers》。法兰不死队肩负着监视深渊势力的使命，并且获得了成为薪王的强大力量，不过还是没有逃过陷入疯狂的悲惨命运。低沉的旋律配合独自吟唱的女声，不死队员们互相残杀的场面显得更为悲壮，也将这场BOSS战的意境烘托至巅峰。

11 真夏の通り雨

作词：宇多田光　作曲：宇多田光　演唱：宇多田光

梦の途中で目を覚まし
睑闭じても戻れない
さっきまで鲜明だった世界もう幻

汗ばんだ私をそっと抱き寄せて
たくさんの初めてを深く刻んだ
揺れる若叶に手を伸ばし

あなたに思い驰せる时
いつになったら悲しくなくなる
教えてほしい

今日私は一人じゃないし
それなりに幸せで
これでいいんだと言い闻かせてるけど

胜てぬ战に息切らし
あなたに身を焦がした日々
忘れちゃったら私じゃなくなる
教えて 正しいサヨナラの仕方を

谁かに手を伸ばし
あなたに思い驰せる时
今あなたに闻きたいことがいっぱい
溢れて 溢れて

木々が芽吹く 月日に巡る
变わらない气持ちを伝えたい
自由になる自由がある
立ち尽くす 见送びとの影
思い出たちがふいに私を
乱暴に掴んで离さない
爱してます 尚も深く
降り止まぬ 真夏の通り雨

梦の途中で目を覚まし
睑闭じても戻れない
さっきまであなたがいた未来
たずねて 明日へ

ずっと止まない止まない雨に ずっと愈えない愈えない渇き

从梦中醒来
无法再让眼睛闭起
鲜明的世界已化为幻影

把冒汗的我抱进怀中
许多的第一次被深深铭刻
向摇曳的嫩叶伸出双手

思念着你的时候
如何才能不变得悲伤
请你告诉我

现在的我不是孤单一人
如此的幸福
即便想告诉你这样很好

没有胜算的斗争让我喘不过气
为你着迷的每一天
忘了的话就不再是我了
请告诉我如何说再见

向谁伸出手
想念你的时候
有很多事想现在听你说
很多 很多

树木长出新芽 日月交替
想把不变的心意传达给你
真正掌控自由
一直站着 送行的人的身影
众多回忆浮上心头
死死抓住让我无法离开
对你的爱依然很深
盛夏的骤雨永远都下不停

从梦中醒来
无法再让眼睛闭起
直至刚才仍然有你的未来
需要向着明天不停追寻

一直不停下的雨中 一直不会消散的渴望


乙太推荐

时隔多年，宇多田光的复出着实让人惊讶，不过在这之余，更多的还是喜悦以及对于新曲的期待。而就在今年4月，两张新单曲便火速与大家见面了，并且保持了光姐一贯的高素质，《真夏の通り雨》便是其中的一首。轻柔的钢琴旋律中，盛夏的骤雨时节仿佛就在眼前。看似平淡的歌词却是一则酝酿已久的故事，随着旋律娓娓道来。总之，如果你以前就喜欢听宅光的歌，那么这首与盛夏雨季十分相称的良曲，是绝对不容错过的。

真夏の通り雨
宇多田ヒカル

12 Overwatch – Trailer Theme Orchestral Remix

作曲：Neil Acree & Laura Platt　演唱：Neil Acree & Laura Platt

13 Overwatch Remix – Trailer Theme Epic Orchestral Remix (2016 Remake)

作曲：Plasma3Music Remixes　演唱：Plasma3Music Remixes


稀饭推荐

虽然在今年5月24日才正式发售，但哪怕是在当年公布的时候，《守望先锋》已经在玩家当中挣足了人气，所以在2014年年底，光凭着预告片中当中的配乐，喜欢专门把电子游戏BGM改编成交响乐的Laura Platt就推出了自己编曲和演奏的《守望先锋》预告片主题曲交响乐混音版。这个版本当中，Laura Platt解构了那段短短的旋律当中的音节，然后重构成了钢琴独奏和管弦乐合奏，配搭上大量的交响乐器伴奏，编曲显得非常的大气而悠扬，却又没有偏离原曲那种激昂的基调。

而在时隔一年多后，在《守望先锋》发售后的第一天，也就是2016年5月25日，专业音乐改编团队Plasma3Music Remixes取得了Laura Platt的授权，以庆祝游戏正式发售的名义，推出再次混音版的《Overwatch – Trailer Theme Orchestral Remix》，加入了更多的电子乐元素，并调整了乐曲本身的节奏，让主旋律能够更为突出，从而让整首歌曲在原本大气优雅的基础上加入了澎湃的史诗感，和游戏本身那种预示着英雄们崛起的基调相当配合，所以这个版本也被命名为《Overwatch Remix – Trailer Theme Epic Orchestral Remix (2016 Remake)》。这次我们的光盘中将会收录这两个版本的乐曲，它们所展现出的品质除了令人对作曲家们的功力深感佩服，最重要的还是展现出了暴雪强大的文化感染力，当一款新作品刚诞生时便有无数的粉丝为之而创作同人内容，相信这款作品就算尚未成功，也起码已经走在了成功的路上。



14 ODIN SPHERE's Theme –Shanachie New Arrange ver.–

作曲：Nami Uehara　作词：Maryvonne Nagel Okamoto　演唱：Miwa Horio



吹き抜ける风の声
届け　夜の果てまで
はじまりの时

沉みゆく木々の梦
远い日の愿いを
守り伝える

远く　闭ざされた国で
眠り続ける　悲しみさえも
优しく包む　约束の雨

失くした名を探して　果て无き地をさまよう

けがれなきその手を伸べ　希望の花　抱こう

La cheman que voila
La bonne et dvoi te vioe

呼啸而过的风
传递到夜晚的尽头
创始之刻

沉寂而去的森林之梦
守护传递着遥远往昔的心愿

在遥远封闭的国度裡
持续沉眠着的伤悲
也被约束之雨温柔地围绕

寻找失去的名字 在无尽的大地徘徊

伸出无垢的手拥抱希望之花

La cheman que voila
La bonne et dvoi te vioe


八重樱推荐

这是《奥丁领域 里普特拉西尔》重新创作的主旋律，虽然歌词与原始版相比没有做任何修改，但是旋律经过重新混音，明显节奏更加轻快悠扬，人声部分也换成了更为年轻的嗓音，总体给人以焕然一新的印象。本曲用竖琴取代了之前部分小提琴演奏的环节，可谓是锦上添花之笔，令乐曲从中段开始就充满了欣欣向荣的气息，也与《奥丁领域 里普特拉西尔》的真·结局不谋而合。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2016.6
Vol. 61
UCG

【传世之书】GameTrailers 的前世今生

【同人剧场】废土余生

【品读游戏】古城考察记录——《萝洁与黄昏之古城》深入解读

【游戏议会】南柯一梦——20 年间那些取消的《生化》作品



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：22.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售